ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#02 (154) ЯНВАРЬ 2004

СТР. 28

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

ЗИНА И АРМИЯ

СТР. 52

DEUS EX: INVISIBLE WAR

ВИРТУАЛЬНЫЕ БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

СТР. 56

SW ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

ГАЛАКТИКА В ОПАСНОСТИ!

СТР. 24

GBA RESISTANCE-2!

КАК ПРЕВРАТИТЬ GAME BOY ADVANCE В КПК?

NIGHTSHADE

СТР. 94

BEYOND GOOD & EVIL

ТАКТИКА ВЫЖИВАНИЯ ПО ТУ СТОРОНУ ДОБРА И ЗЛА

СТР. 64

MANHUNT

ЧЕРНУХА ОТ ROCKSTAR

ИГРЫ НОМЕРА:

NightShade / Maximo vs Army of Zin / **Cy Girls** / Русский Фронт 2 / **Gradius V** / Cold Winter / **Pitfall Harry** / Gotcha Force / **Harvest Moon: A Wonderful Life** / Urban Freestyle Soccer / **Conan** / Lula 3D / **Beyond Divinity** / Deus Ex: Invisible War / **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** / Arc the Lad: Twilight of the Spirits / **Manhunt** / Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge / **Magic The Gathering: Battlegrounds** / Bloody Roar 4 / **Viewtiful Joe** / SonicN / **Gladiator: Sword of Vengeance** / Armed & Dangerous / **NGT 2003**

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 02>

iriver
the future of entertainment
11600 руб
iHP-120
•HDD MP3-плеер
•Объем памяти 20 Гб
•FM-радио
•Диктофон
•Пульт ДУ с LCD
2100 руб
iMP-50
•CD/MP3 плеер
•Поддержка WMA, ASF и CD
•9 режимов эквалайзера
•Оригинальный дизайн
2500 руб
iMP-150
•CD/MP3-плеер
•Поддержка ID3-tag
•Поддержка плейлиста WinAmp
4100 руб
iMP-400
•Ультратонкий CD/MP3-плеер
•FM-радио
•Антишок 8 минут
•Стильный дизайн
4500 руб
iMP-550
•Ультратонкий CD/MP3-плеер
•FM-радио
•Антишок 15 минут
•Время работы – до 55 часов
Xitech
он-лайн каталог сети магазинов
www.xitech.ru
единая справочная
(095)748 4458

ЯНВАРЬ #02(155) 2004

В НОМЕРЕ

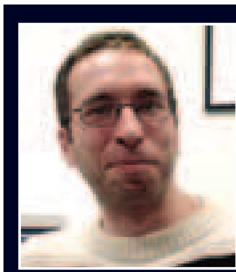
ХИТ?!
ЛЕГЕНДАРНЫЕ ТРУСЫ В ГОРОШЕК ИЗ MAXIMO VS ARMY OF ZIN /28

В РАЗРАБОТКЕ
АВТОРЫ CY GIRLS УКЛОНЯЮТСЯ ОТ СРАВНЕНИЙ С METAL GEAR SOLID /40

ТЕМА НОМЕРА
СМОЖЕТ ЛИ ВОЛЬНЫЙ СИКВЕЛ SHINOBI УЛУЧШИТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ ОРИГИНАЛА? NIGHTSHADE СОВСЕМ СКОРО ПОЯВИТСЯ НА ПРИЛАВКАХ /18

ОБЗОР
ГОРОД ПОБЕДИВШЕГО КИБЕРПАНКА В DEUS EX: INVISIBLE WAR /52

ОБЗОР
ГЛАВНОЕ В ARMED & DANGEROUS – ЧУВСТВО ЮМОРА АВТОРОВ /72



Дорогие друзья!

Спешу поделиться радостными новостями. Мы учли все ваши многочисленные пожелания и приняли решение «утяжелить» номер с CD дополнительными компакт-диском, наклейкой и двухсторонним постером. Вы хотели два CD – пожалуйста! Распишитесь в получении. Конечно, убойная DVD-комплектация для самых продвинутых тоже никуда не делась. Но теперь уж точно никто не останется обделенным.

Можно торжественно объявить, что перекомплектация журнала закончена. Завершились и все связанные с ней недочеты и ошибки: в прошлом номере в связи с напряженной предпраздничной сдачей произошел досадный технический сбой на упаковке, в результате чего часть журналов недополучила свои постеры. Мы приносим вам свои извинения и обязательно компенсируем этот просчет новыми конкурсами и увлекательными материалами.

Для большей ясности мы внесли дополнительный раздел в развороте «Содержание»: теперь вы всегда будете видеть, что должно быть в вашем журнале и в «альтернативном» варианте.

Еще немного о приятном: не пропустите подведение итогов конкурсов «СИ» и ждите в следующем номере новых викторин – за призами мы не постоим!

– АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD

Два компакт-диска, постер Arc: Twilight of the Spirits, новогодний постер Firestarter, наклейка Nightshade.

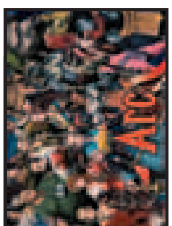
НОМЕР С DVD

DVD, постер Arc: Twilight of the Spirits, новогодний постер Firestarter, календарь на 2004 год, наклейка Nightshade, вкладка DVD.

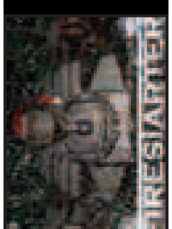
ОБЗОР

ИДИОТИЧНЫЙ БАЛЕРУН В ТРИКО ВРЫВАЕТСЯ НА НАШУ УЛИЦУ! НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ СТОИТ СБРАСЫВАТЬ СО СЧЕТОВ GAMECUBE, ПОКА НА НЕМ ВЫХОДЯТ ТАКИЕ ГЕНИАЛЬНЫЕ ИГРЫ, КАК VIEWTIFUL JOE /68

ПОСТЕРЫ



ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS
Ролевой хит от SCEE уже на российских просторах



FIRESTARTER
Новогодняя страшилка формата А2!

НА ОБЛОЖКЕ: Хибана, женщина-ниндзя на службе правительства Японии. Спасает мир от сил зла!

ТАКТИКА & КОДЫ

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№02 (155) январь 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru — главный редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильд-редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru — лит.редактор/корректор

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru — главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

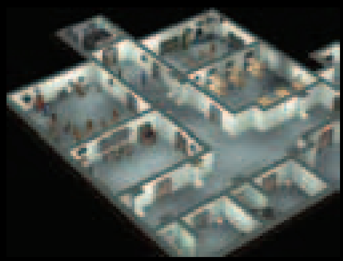
Цена свободная

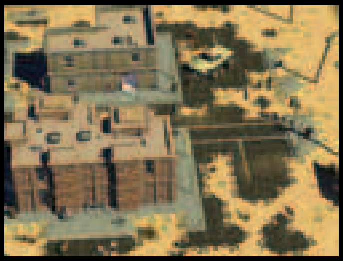
СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

BLACK ISLE STUDIOS БОЛЬШЕ НЕ СУЩЕСТВУЕТ

Прямо перед Рождеством Interplay преподнесла общественности один из самых неприятных сюрпризов этого года. Принадлежащая компании студия Black Isle закрыта. Interplay эту информацию пока не подтвердила, но разработчики из Black Isle Studios уже пакуют вещи и прощаются с фанатами. А их, фанатов, надо сказать, немало, ведь на счету этой студии игры – до сих пор задающие тон на рынке RPG для PC: Fallout и Baldur's Gate. Нам еще предстоит услышать официальную версию о причинах закрытия студии, сейчас же можно предположить, что дело в неустойчивом финансовом положении Interplay и стремлении издательства сосредоточить усилия на консольном рынке, Black Isle же в основном разрабатывала игры для PC.





Самое печальное во всей этой истории – отмена Fallout 3. Игра очень долго рассматривалась лишь как источник слухов, однако теперь выяснилось, что у Black Isle было немало реальных наработок, которые теперь, похоже, стали никому не нужны. В то же время, Interplay – не новичок в игровом бизнесе, и не понимать, чего стоит торговая марка Fallout, издатель не может. Видимо, готовившийся проект не оправдал возложенных на него ожиданий. Теперь ближайший и пока единственный Fallout, которого стоит ждать, - это консольный Fallout: Brotherhood of Steel. Учтите, что он не является портом схожей по названию игры для PC. О планах теперь уже бывших сотрудников Black Isle пока ничего не известно, но, по слухам, они пытаются заполучить лицензию на лейбл Fallout. ■

КОРОТКО

▸ **НОВЫМ ПРЕЗИДЕНТОМ** американского и европейского подразделений Capcom стал Хироси Тобисава (Hiroshi Tobisawa). В компании он с 1997 года, а до того 27 лет проработал в японском подразделении IBM.

▸ **ПЛОХИЕ ФИНАНСОВЫЕ** результаты, с которыми Vivendi Universal Games подошла к концу финансового года, вынудили руководство компании уволить 70 сотрудников. Сокращение затронуло почти все отделы, поэтому на судьбе конкретных проектов, находящихся в разработке на данный момент, это не должно сказаться слишком серьезно.

▸ **ВОСКОВАЯ ФИГУРА** Марио будет установлена в Hollywood Wax Museum. Водопроводчик от Nintendo стал первым игровым персонажем, удостоившимся такой чести. Примечательно, что Марио поставят на место, где до сих пор стояли фигуры Киану Ривза и Кэрри-Энн Мосс.

▸ **NINTENDO СОБИРАЕТСЯ** выпустить The Legend of Zelda: Four Swords и The Legend of Zelda: Tetra's Trackers на одном диске, который будет называться The Legend of Zelda: Four Swords Plus. Дата японского релиза назначена на февраль 2004 года.

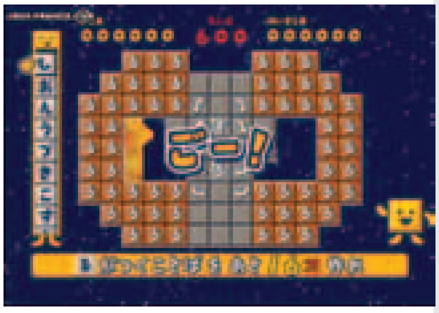
ВО ЧТО ВЫЛЬЕТСЯ РОЖДЕСТВО ДЛЯ ИНДУСТРИИ?

Ни для кого не секрет, что рождественский сезон – самый хлебный для любого игрового издательства. Как сообщает Los Angeles Times, из $12 млрд., которые геймеры потратили на игры в 2002 году, $6 млрд. пришлись на последние три месяца года. Однако в этом году картина может измениться. Некоторые аналитические компании, в частности SoundView, предсказывают снижение объема предрождественских продаж по сравнению с прошлым годом на 5%. Объяснить это можно тем, что наибольшая часть продаж приходится на консольный рынок, который сейчас переживает не лучшие времена. Ни о каком кризисе индустрии речи не идет, просто рынок развивается циклически и сейчас как раз находится в фазе спада, когда большая часть геймеров уже успела купить интересующую их консоль. Кроме того, под Рождество 2003 издатели приготовили нам на удивление мало потенциальных суперхитов: ни Half-Life 2, ни Halo 2, ни Star Ocean Till the End of Time, ни Doom III. Конечно, фавориты есть, но таких проектов, которые хотели бы купить абсолютно все, – очень мало. Хотя не все аналитики соглашаются со столь пессимистическими оценками. Некоторые предсказывают 8% рост продаж.

В преддверии Рождества лихорадит и фондовый рынок. Если в конце ноября стоимость акций Electronic Arts, THQ, Take 2 и многих других издательств упала на 15-25%, то уже в начале декабря она снова поползла вверх, что опять дало аналитикам повод для оптимизма. ■

XENOSAGA-ФРИКАМ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Monolith Soft готовит к выпуску диск, получивший название Xenosaga Freaks. На нем фанаты игры смогут найти две мини-игры, базу данных по вселенной Xenosaga и главное – играбельную демо-версию Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose. Как и грядущий Gran Turismo 4: Prologue Edition, Xenosaga Freaks будет коммерческим продуктом (то есть он будет продаваться в магазинах), задача которого – привлечь внимание к грядущему шедевру. Когда именно диск поступит в продажу, пока не ясно. Разработчики говорят, что задолго до выхода самой игры. Выйдет ли он за пределами Японии, пока тоже сказать нельзя. ■



ВЫБОР БУДУЩЕГО
F 700B
Абсолютно плоский 17″ экран,
идеальное соотношение
цена/качество
FL 1710S
17″ ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

НА МАШИНЕ ПО МОСКВЕ

Компании «Бука» и HBM анонсировали «наш ответ Grand Theft Auto» - игру под названием «Москва на колесах». Если верить пресс-релизу «Буки», игроков ожидают «гибкий сюжет, обеспечивающий свободу действий, карьерный рост персонажа, максимально приближенная к реальности физическая модель автомобиля, напряженное дорожное движение, пробки, авторынки, магазины и автосервисы», то есть максимальное приближение к московским автомобильным реалиям - ведь действие происходит в огромном реалистичном мире, с фотографической достоверностью повторяющем столицу. Окунуться в повседневные проблемы счастливого обладателя «копейки» Димона можно будет в конце года. ■

КОРОТКО

▸ NINTENDO ОБЪЯВИЛА, что к декабрю 2003 года в Европу было поставлено 10 млн. Game Boy Advance, 3 млн. из которых составляют GBA SP.

▸ 19 ДЕКАБРЯ 2004 года Стив Эллисон (Steve Allison), менеджер с 10-летним стажем работы в игровой индустрии, покинул Atari, где работал до тех пор, и занял пост директора по маркетингу в Midway.

▸ К НАСТОЯЩЕМУ МОМЕНТУ в Великобритании продано более 5 млн. PlayStation 2.

▸ ДАТА ВЫХОДА Syphon Filter: The Omega Strain, разрабатываемой для PS2, перенесена на весну 2004 года. Разработчики говорят, что используют дополнительное время на устранение всех шероховатостей, коих обнаружилось великое множество.

▸ ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IX для PS2 выйдет в США в феврале 2004 года, всего два месяца спустя после японского релиза.

КОРОТКО

▸ ЗАВЕРШИЛОСЬ СЛИЯНИЕ ConnectivCorp и Majesco. Новая компания получила название Majesco Holdings, Inc.

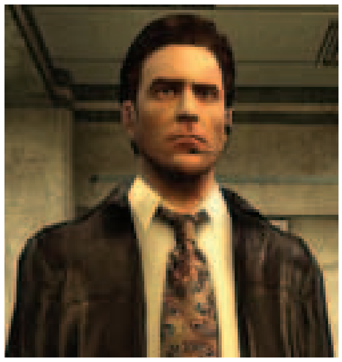
▸ БЛАГОДАРЯ УСИЛИЯМ компании «Софт Клаб», игра Manhunt поступила в России в продажу с локализованной документацией.

▸ ПЕРВЫЕ РАБОЧИЕ образцы процессоров, созданных Sony и Toshiba и основанных на 65-нанометровой технологии, появятся уже весной 2004 года. Их отправят на испытания, после чего начнется подготовка к их производству в промышленном масштабе. Напомним, что 65-нанометровая технология требуется и для процессоров Cell. Так что если испытания пройдут успешно, их массовое производство будет налажено уже летом 2005 года.

▸ ИНВЕСТИЦИОННАЯ КОМПАНИЯ Schroders приобрела 19.1% акций Eidos, став крупнейшим акционером компании. Аналитики исключают возможность потенциального поглощения и сходятся во мнении, что Schroders просто считает акции Eidos надежным капиталовложением.

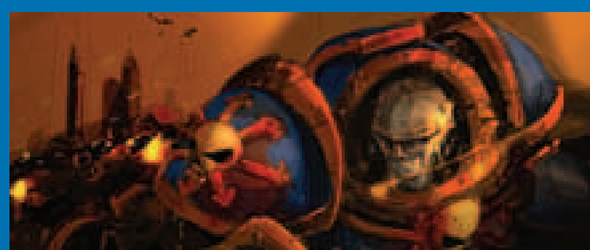
КОНКУРС ДЛЯ МАКСА

Rockstar Games и Remedy Entertainment организовали конкурс модификаций для Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Соревнование ведется в трех категориях: Best Original Mod, Best Dead Man Walking Level и Best Real-Time Non-Interactive Movie. Призы более чем неплохи: компьютер Falcon Northwest, видеокарта от ATI и комплект из беспроводных клавиатуры и мыши от Logitech. Условия конкурса, который продлится аж до 15 мая – на сайте http://www.rockstargames.com. ■



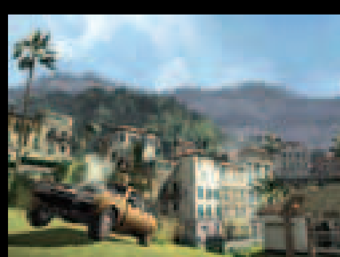
ОЧЕРЕДНОЙ WARHAMMER

В конце года грядет очередная компьютерная инкарнация популярнейшей настольной игры от Games Workshop. На данный момент THQ и Relic Entertainment сообщили о Warhammer 40.000: Dawn of War только то, что это будет RTS и выйдет она в конце 2004 года, а также пообещали при помощи характерных для жанра боевых сценариев перенести на компьютер всю эпичность баталий в настольном Warhammer. ■



DRIV3R: ДА БУДЕТ РЕАЛИЗМ!

Разработчики из Reflections поделились с прессой новой информацией о готовящейся к выходу DRIV3R (новое название Driver 3). Игрок сможет управлять аж 70 различными транспортными средствами, среди которых числятся легковые автомобили, автофургоны, грузовики, мотоциклы и катера. Разработчики говорят, что главное отличие третьей части сериала от предыдущих в том, что здесь ставка делается на реализм. Что касается графики – охотно этому верим, скриншоты очень красноречиво говорят о правдивости разработчиков. А вот о физической модели пока можем судить лишь по словам создателей игры. Движок, просчитывающий физику, позаимствован из Stuntman. На данный момент работа над проектом практически завершена, и все, что осталось сделать, это собрать все миссии воедино.
Игра выйдет на PlayStation 2 и Xbox в марте 2004 года. PC-версия последует чуть позже. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ДЕКАБРЯ 2003 ГОДА

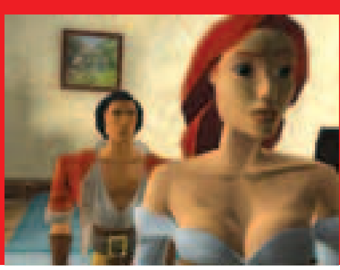
	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	16	Bombastic	Capcom	Европа	PS2
	16	Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubisoft	Европа	Xbox
●	16	Need for Speed Underground	Electronic Arts	Европа	GBA
●	20	Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre	Electronic Arts	США	PC
	20	Monster Garage	Activision	США	PC
●	20	Silent Storm	Jowood	США	PC
●	23	Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	Европа	PC
	23	Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends	Koei	Европа	PS2
	23	NHL Rivals 2004	Microsoft	Европа	Xbox
	23	Midway Arcade Treasures	Midway	Европа	Xbox
	23	Top Gun Combat Zone	Titus Software	Европа	GBA
●	20	Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay	США	PS2, Xbox
●	20	Maximo vs Army of Zin	Capcom	США	PS2
●	20	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ubisoft	США	PS2
	27	Daredevil: The Man Without Fear	Encore Software	США	PS2, Xbox
●	27	Mafia	Gathering	США	PS2, Xbox
●	27	Sonic Heroes	Sega	США	PS2, Xbox
●	27	Sega GT Online	Sega	США	Xbox
	27	Freestyle Street Soccer	Acclaim	США	Xbox, GC
●	27	Firestarter	HIP Interactive	США	PC
	27	Alien Blast: The Encounter	Strategy First	США	PC
	27	Jack the Ripper	Dreamcatcher	США	PC
●	30	Arc: Twilight of the Spirits	Sony	Европа	PS2
	30	Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	Европа	PS2, GBA
	30	NFL Street	Electronic Arts	Европа	PS2, Xbox, GC
●	30	Mafia	Take 2	Европа	PS2, Xbox
●	30	R-Type Final	Metro3D	Европа	PS2

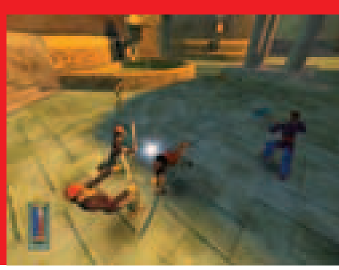
ЦЕПКИЕ ПАЛЬЦЫ ЦЕНЗУРЫ

Ассоциация IEMA (Interactive Entertainment Merchants Association), в которую входят 85% американских магазинов, занимающихся продажей компьютерных и видеоигр, собирается раз и навсегда покончить с ситуацией, когда подростки покупают игры с большой черной буквой M (Mature) на них. Если программа окажется успешной, американским геймерам действительно придется туго, так как в IEMA входят такие гиганты, как Circuit City, CompUSA, Gamesource, Electronics Boutique, KB Toys, Kmart, Target и Wal-Mart. Идея, положенная в основу программы, предельно проста: каждый покупатель игры со значком Mature на коробке должен показать удостоверение личности. Если окажется, что человеку меньше 17 лет, игра ему продана не будет. Борцы за чужую нравственность уже не раз выступали с подобными инициативами, и все они, как правило, проваливались. Однако сейчас за дело взялась организация, которая действительно способна «навести порядок» в магазинах на всей территории США. Программа будет осуществляться в несколько этапов, и завершиться она должна будет в конце 2004 года.
Напомним, что рейтинги ESRB (организации, которая и осуществляет цензурный контроль над играми в США) носят рекомендательный характер. Более того, издательства не обязаны ставить логотипы ESRB на свои игры. Многие законы, задачей которых было ввести откровенную цензуру на территории тех или иных штатов США, уже неоднократно были отклонены судами и признаны противоречащими конституции. Сейчас же инициатива о вводе цензуры исходит не сверху, а снизу. И что-то нам подсказывает, что это не есть показатель высокой степени нравственного развития общества. ■

INTERPLAY НЕ НУЖЕН GALLEON

SCi станет издателем Xbox-версии приключенческого проекта Galleon: Islands of Mystery. Дата выхода игры столько раз откладывалась, что на ее релиз многие уже и не надеялись. Теперь же SCi сообщает, что он состоится весной 2004 года. Изначально издателем многострадальной игры, представляющей собой своеобразную вариацию на тему Tomb Raider, только в другом антураже, должна была стать Interplay. Однако уже год назад публика потеряла всякий интерес к Galleon – просто игра перестала казаться многообещающей. Испытывающей серьезные финансовые затруднения Interplay такой «трудный ребенок» не нужен. Не исключено, что если бы не SCi, проект вообще был бы отменен. Кстати, изначально игра разрабатывалась для всех трех консолей. Однако судьба PS2 и GC-версий игры пока остается неизвестной. ■





КОРОТКО

ЯПОНСКАЯ АССОЦИАЦИЯ CESA (Computer Entertainment Supplier's Association) объявила о вступлении в силу соглашения, согласно которому геймеры смогут брать видеоигры напрокат. Среди компаний подписавших соглашение, значатся From Software и Tecmo.

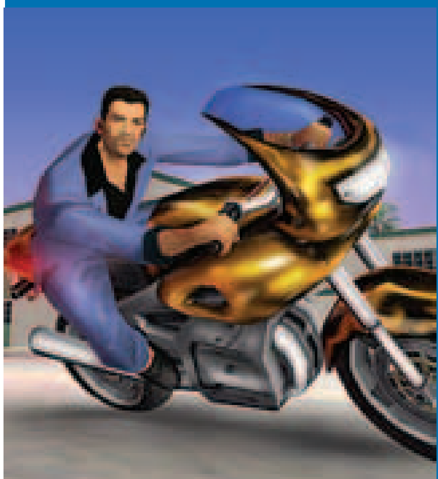
АМЕРИКАНСКАЯ ВЕРСИЯ давно ожидаемой RPG для GameCube Tales of Symphonia поступит в продажу 30 июня 2004 года.

TECMO НАЗВАЛА ДАТЫ ВЫХОДА своих главных потенциальных хитов в Японии: Ninja Gaiden поступит в продажу 16 февраля, а Dead or Alive Online – чуть позже, в марте. Обе игры уже вызвали большой интерес у прессы и игроков. Обе они разрабатываются эксклюзивно для Xbox и должны вызвать резкий рост продаж консоли в Японии (Dead or Alive 3 и Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball это уже удавалось).

ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ

Компания Turbine Entertainment, разрабатывающая Dungeons & Dragons Online, объявила, что будет издавать игру самостоятельно, и все благодаря серьезным финансовым вливаниям со стороны Highland Capital Partners и Polaris Venture Partners, обогатившим Turbine на 18 миллионов долларов. Маркетинговой поддержкой и розничными продажами Dungeons & Dragons Online займется Atari. Также Turbine выкупила у Microsoft все права на серию Asheron's Call и отныне будет заниматься делами Asheron's Call, Asheron's Call: Dark Majesty и Asheron's Call 2: Fallen Kings совершенно самостоятельно. ■

НЕ УБИВАЙТЕ ГАИТЯН



Несмотря на то, что Rockstar Games убрала из Grand Theft Auto: Vice City призыв «Kill the Haitians», сами гаитянцы сдаваться не собираются и при поддержке кубинцев (в свою очередь оскорбленных фразой «Kill the Cubans» из той же игры) проведут серию демонстраций, дабы открыть обывателям глаза на всю опасность творения Rockstar Games для американского общества. Обиженные национальные меньшинства уже успели заручиться поддержкой нескольких общественных организаций и будут бороться за свои права до последнего. Правда, «неполиткорректные» копии игры из продажи не отозваны, и сети супермаркетов (например, Wal-Mart) по-прежнему ими торгуют. ■

SAMMY КУПИТ SEGA?

В начале 2003 года Sega и Sammy вели переговоры о возможном слиянии. Дела Sega тогда шли не слишком хорошо, поэтому многим казалось, что подобный шаг решит значительную часть ее проблем. Однако слияние так и не состоялось: компании не смогли найти взаимоприемлемые условия. И вот теперь, похоже, Sammy решила получить контроль над Sega, не спрашивая ее на то согласия. Крупнейший акционер Sega – компания CSK – продала Sammy 22.4% акций одного из крупнейших японских издательств за $419 млн. До этой сделки у Sammy было лишь 100 тыс. акций Sega. Теперь у нее их 40 млн., что делает Sammy крупнейшим акционером, а это значит, что ее голос на совете директоров – самый весомый (хотя пока еще и не решающий). В дальнейшие планы Sammy входит покупка 50% акций Sega, что будет означать полную потерю ею самостоятельности.

Президент Sammy Хадзимэ Сатоми (Hajime Satomi) сказал, что уже в самом ближайшем будущем будут проведены переговоры по корректировке маркетинговой стратегии Sega. Причем это коснется не только японского подразделения компании. Уже сейчас Sammy настаивает на том, чтобы Sega бросила основные силы на развитие тех подразделений, которые занимаются игровыми автоматами, так как этот сектор приносит компании самый большой доход. Что касается домашних консолей, то Сатоми хочет, чтобы Sega «более тщательно отбирала проекты, которые она выпускает». Напомним, что несмотря на периодически приходящие новости об успехе Sega на этом рынке, в целом в последние годы он приносит компании лишь убытки. Поэтому само издательство, скорее всего, выиграет от изменения маркетинговой стратегии. А вот геймеры – проиграют. Sega до сих пор оставалась последним из могикан (ну или хотя бы одним из очень-очень немногих), выпускающих действительно оригинальные игры, которые так любит пресса и на которые так равнодушно смотрит привыкшее к махровой попсе большинство покупателей. И теперь, похоже, дни Jet Set Radio, Rez, Space Channel 5 и подобных им проектов сочтены. Похоже, Мидзугути (бывший глава UGA) правильно выбрал время для ухода. В обновленной Sega вряд ли нашлось бы место его таланту. На днях Sega покинул также Рикия Накагава, президент Sega WOW, дочерней компании Sega, занимающейся разработкой аркадных игр. Возможно, это связано с тем, что Sammy требует сфокусироваться на работе с дешевой в производстве платформой Sammy Atomiswave, в то время как Sega уже давно освоилась с более продвинутым железом вроде Chihiro (на базе Xbox) и Triforce (на базе GameCube), не говоря уже о собственной разработке - системе Naomi 2. ■

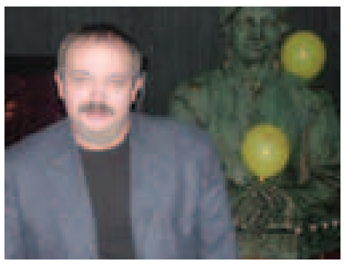
ПОБЕДИТЕЛЬ ПЕРВОЙ

ВСЕРОССИЙСКОЙ SMS-ОЛИМПИАДЫ ПОЛУЧИЛ КЛЮЧИ ОТ АВТОМОБИЛЯ TOYOTA COROLLA

Москва, РФ – 22 декабря 2003 г. – В минувшую пятницу в 17:00 по московскому времени определился победитель Первой всероссийской SMS-Олимпиады, которая была организована ОАО «Мобильные ТелеСистемы» и компанией SPN Digital. Им стал Иван Давыдов из Ростова-на-Дону, который выиграл супер-приз – автомобиль Toyota Corolla.

Первая всероссийская SMS-Олимпиада установила абсолютный рекорд для аналогичных состязаний, проходивших в России – более 96 тысяч абонентов по всей стране, от Калининграда до Хабаровска, отправили свыше трех миллионов SMS-сообщений!

В финальном этапе Олимпиады развернулась борьба по всем правилам спортивных соревнований: за 2 часа несколько раз менялся лидер, а окончательный победитель вырвался вперед благодаря мощному рывку в лучших традициях профессионального спорта. ■

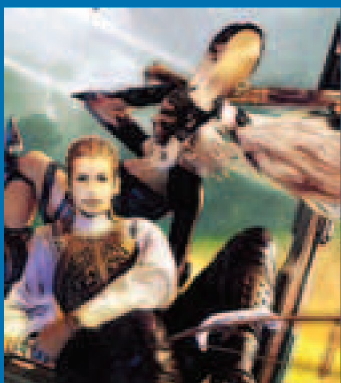


Член наблюдательной комиссии – участник клуба «Что? Где? Когда?» Андрей Козлов и главный приз состязаний.

ХИТЫ – СТАРЫЕ И НОВЫЕ

Весной 2004 года компания «Медиа Сервис 2000» планирует выпустить в России отличную линейку игр для PC, включающую в себя как переиздания мощных проектов прошлых лет (зачастую, недооцененных), так и свежих вещей, а также не слишком навороченных, но все же жутко интересных аркад, коих так недостает поклонникам компьютерных игр. В нее входит, к примеру, локализованная версия Seven Kingdoms, где впервые была представлена жизнеспособная концепция сочетания элементов стратегий в реальном времени и Civilization-подобных игр. «Сварог: языческие войны» позволят вам окунуться в мир, о котором вы мечтали, читая учебники истории и фэнтезийные романы. Сюжет «Анархии» традиционен для научной фантастики: космический корабль инопланетян, приземлившийся на Земле, был захвачен военными, а сами гости с других планет – отправлены в лабораторию. Футуристические корабли Ultra Fighters, мрачный антураж Dark Angael и орды боевых машин Galactic Swarm призваны очаровать российских геймеров. ■

НОВЫЕ ГЕРОИ FINAL FANTASY XII



Square Enix поделилась с общественностью свежей информацией о своей грядущей RPG. Выяснилось, что загадочный герой по имени Фран – женщина расы виера (Viera), в совершенстве владеющая искусством стрельбы из лука. Есть у нее и напарник – 22-летний воздушный пират по имени Балфлер (Balflear). Он присоединится к команде Ваана почти в самом начале и будет играть важную роль в развитии сюжета.
Также нам в очередной раз подтвердили тот факт, что игра должна выглядеть лучше, чем предшественницы, используя при этом меньшее количество полигонов. Как и в предыдущих частях серии, особо важную роль будут играть воздушные корабли, так как путешествовать придется по всему миру. Ранее заявленное разделение рас по языку, скорее всего, не выльется в необходимость собирать куски словаря – для достижения нужного эффекта будет лишь меняться внешний вид субтитров к диалогам. Что касается системы боя, то она будет во многом похожа на то, что мы вскоре увидим в Final Fantasy X-2, но с множеством дополнений. Как отсылку к Final Fantasy VII, можно расценить возможность экипировать драгоценные камни в специально предназначенные для этого слоты. ■

ГРЯДЕТ КРИ 2004!

Конференция разработчиков игр – это вещь совершенно уникальная и практически напрямую связанная с потребителем. И дело не только в том, что по результатам отчетов о конференции общественность может представить себе общую картину того, что происходит на отечественном игровом рынке и, грубо говоря, какие проекты готовы представить компании-участники. КРИ – это намного больше. КРИ призвана поспособствовать развитию российского игростроения. А такие вещи, естественно, в итоге отражаются даже на рядовом потребителе.
КРИ 2004, которая пройдет с 20 по 22 февраля в Москве, станет логичным развитием реализованной идеи, а, значит, и новым шагом для всей нашей индустрии. И, кстати, совсем не случайно, что ее специальными гостями станут «игровые звезды» первой величины. Среди которых можно выделить, например, Джона Ромеро – настоящую легенду, которой, конечно, можно припомнить ужасы из Daikatana, но забыть, что это за человек – нельзя ни при каких обстоятельствах. Как и в случае с КРИ 2003, мероприятие пройдет при поддержке российских игровых компаний первой величины: «1С», «Акелла», «Бука» и Nival Interactive. Значительно увеличится масштаб сверхважной «Ярмарки проектов», позволяющей независимым разработчикам представить свои проекты широкому кругу специалистов, обсудить бизнес-предложения и получить квалифицированные отзывы. Кроме этого, свои новейшие проекты представят и крупные компании. Ну и, конечно, в рамках КРИ 2004 пройдет свыше сотни (!) лекций и семинаров, аналогов которым на постсоветском пространстве пока нет. Гейм-дизайн, программирование, бизнес-модели, новейшие средства для разработки компьютерных игр – информационная насыщенность настолько велика, что прецедентов подобным вещам в стране просто не существует. ■

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Need for Speed: Underground	59
2	Lord of the Rings: The Return of the King	42
3	Medal of Honor: Rising Sun	38
4	EyeToy: Play	24
5	FIFA 2004	22
6	Ratchet & Clank 2	20
7	True Crime: Streets of L.A.	20
8	GTA: Double Pack	15
9	Tekken 4	12
10	Primal (русская версия)	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Need for Speed: Underground	50
2	Lords of the Rings: The Return of the King	32
3	Dead to Rights	28
4	The Sims: Makin' Magic	27
5	FIFA 2004	20
6	Worms 3D	16
7	The Sims Double Deluxe	13
8	GTA: Vice City	13
9	Empire Earth (русская версия)	12
10	Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия).	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Бумер: Сорванные башни	45
2	Магия Войны: Тень повелителя	18
3	Lock on: Современная боевая авиация	16
4	Вьетконг	15
5	Форд Драйв	13
6	Firestarter	13
7	Блицкриг: Смертельная схватка	12
8	Конфликт: Буря в пустыне 2	12
9	UFO: Нашествие	12
10	Пираты Карибского моря	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Need for Speed: Underground	60
2	Medal of Honor: Rising Sun	60
3	Gran Turismo 3 A-Spec	40
4	EyeToy: Play	36
5	Prince of Persia: The Sands of Time	36
6	FIFA 2004	33
7	True Crime: Streets of L.A.	32
8	Lord of the Rings: The Return of the King	31
9	GTA: Double Pack	24
10	Ratchet & Clank 2	23

КОММЕНТАРИЙ

С этого номера мы начинаем публиковать хит-парады крупнейшего торгового центра Москвы, занимающегося распространением игр.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
2	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
3	Call of Duty	Activision
4	The Sims Double Deluxe Pack	Electronic Arts
5	Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts
6	Max Payne 2: The Fall of Ma Payne	Rockstar
7	The Sims: Superstar	Electronic Arts
8	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
9	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
10	FIFA 2004	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts
2	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
3	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
4	FIFA 2004	Electronic Arts
5	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
6	True Crime: Streets of L.A.	Activision
7	Tony Hawk's Underground	Activision
8	EyeToy: Play	SCEE
9	Terminator 3: Rise of the Machines	Atari
10	Harry Potter: Quidditch World Cup	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
2	Mario Party 5	Nintendo
3	Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts
4	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
5	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
6	Billy Hatcher and the Giant Egg	Sega
7	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
8	Tony Hawk's Underground	Activision
9	FIFA 2004	Electronic Arts
10	Harry Potter: Quidditch World Cup	Electronic Arts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts
2	Project Gotham Racing 2	Microsoft
3	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
4	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm
5	FIFA 2004	Electronic Arts
6	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
7	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockastar
8	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
9	Timesplitters 2	Eidos
10	XIII	Ubisoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Biohazard Outbreak	Capcom	PS2
2	Rockman EXE 4 Tournament Blue Moon	Capcom	GBA
3	One Piece Grand Battle 3	Bandai	PS2
4	Rockman EXE 4 Tournament Red Sun	Capcom	GBA
5	Momotaro Dentetsu 12	Hudson	PS2
6	Gran Turismo 4 Prologue	Sony	PS2
7	Everybody's Golf 4	Sony	PS2
8	Mobile Suit Gundam Z: AEUG Vs Titan	Bandai	PS2
9	Ratchet & Clank 2	Sony	PS2
10	One Piece Grand Battle 3	Bandai	GC

КОММЕНТАРИЙ

Biohazard и Rockman – японские названия Resident Evil и Megaman соответственно. Как видите, популярны они на родине не меньше, чем на Западе. Следует отметить также практически полное отсутствие в чартах мегапроектов от Ubisoft.

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПЕРИФЕРИЯ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

В российских магазинах появились игровые манипуляторы Thrustmaster для игровых консолей. В настоящее время на российский рынок поставляются джойстики, рули и геймпады для приставки Sony PlayStation 2, а также пистолет Beretta (полная копия прототипа) и гоночный руль для Microsoft Xbox. Эксклюзивным дистрибьютором всей этой продукции является компания «АЛИОН». Интересно, что Thrustmaster – первый бренд игровых манипуляторов, который официально вышел на российский рынок аксессуаров для игровых приставок. Подробную информацию об ассортименте (исключительно богатом!) и характеристиках представленной в России продукции можно на сайте http://www.thrustmaster.ru ■

ГРЯДЕТ КРИ 2004!

Конференция разработчиков игр – это вещь совершенно уникальная и практически напрямую связанная с потребителем, которого на этом, в общем-то, специализированном мероприятии обычно не увидишь. И дело не только в том, что по результатам отчетов о конференции общественность может представить себе общую картину того, что происходит на отечественном игровом рынке и, грубо говоря, какие проекты готовы представить компании-участники. КРИ – это намного больше. КРИ призвана поспособствовать развитию российского игростроения. А такие вещи, естественно, в итоге отражают даже на рядовом потребителе.

Первая КРИ, прошедшая в марте 2003 года, была пробным камнем. Причем пробным камнем, который моментально угодил в цель. Новая информация, новые технологии, новые проекты, уникальные специализированные семинары – это лишь малая часть того, что было с успехом реализовано. Был приобретен неоценимый опыт, были сделаны необходимые выводы.

КРИ 2004, которая пройдет с 20 по 22 февраля в Москве, станет логичным развитием реализованной идеи, а, значит, и новым шагом для всей нашей индустрии. Задачи перед организаторами ставятся те же – потому что основная философия остается практически неизменной. Но конференция выходит на новую ступень. И, кстати, совсем не случайно, что ее специальными гостями станут «игровые звезды» первой величины. Среди которых можно выделить, например, Джона Ромеро – настоящую легенду, которой, конечно, можно припомнить ужасы из Daikatana, но забыть, что это за человек – нельзя ни при каких обстоятельствах. Показательный, между прочим, момент, демонстрирующий насколько конференция содействует укреплению имиджа всей российской индустрии компьютерных игр.

Как и в случае с КРИ 2003, мероприятие пройдет при поддержке российских игровых компаний первой величины: «1С», «Акелла», «Бука» и Nival Interactive. Значительно увеличится масштаб сверхважной «Ярмарки проектов», позволяющей независимым разработчикам представить свои проекты широкому кругу специалистов, обсудить бизнес-предложения и получить квалифицированные отзывы. Кроме этого, свои новейшие проекты представят и крупные компании. В том числе состоится и ряд значимых анонсов – подобных неожиданному прошлогоднему объявлению Axle Rage от «1С» и «Акеллы» – да таких, что мало не покажется. Ну и, конечно, в рамках КРИ 2004 пройдет свыше сотни (!) лекций и семинаров, аналогов которым на постсоветском пространстве пока нет. Гейм-дизайн, программирование, бизнес-модели, новейшие средства для разработки компьютерных игр – информационная насыщенность настолько велика, что прецедентов подобным вещам в стране просто не существует. Такое нельзя пропускать. Главное событие в российской игровой индустрии уже на подходе. ■

ПИРАТЫ ДЕРЖАТ ОБОРОНУ

Хотя подготовка к релизу PlayStation 2 в Китае и шла полным ходом, Sony была вынуждена отложить сие событие на неопределенный срок. Причина – не только в распространенности пиратских игр (к этому компания была готова), но и в проблемах с продажами своих консолей. Дело в том, что местные магазины вовсю торгуют серым импортом из Японии и США, а PS2 в них стоит 1600 юаней ($193), в то время как официальная китайская версия по мнению Sony должна обходиться покупателям в 1980 юаней ($232). Ожидается, что в следующем месяце Sony объявит о снижении цены, а также назовет новую дату запуска PS2 в Китае. К слову, Nintendo iQue, судя по всему, пользуется в Поднебесной большим успехом. ■

КОРОТКО

▸ **THQ И VOLITION** работают над проектом под названием Punisher, создаваемом по лицензии Marvel (Punisher – один из персонажей комиксов). Игра выйдет на PlayStation 2 и Xbox осенью 2004 года.

▸ **АНОНСИРОВАН** долгожданный боевик Hitman: Contracts. Кроме того, что игра выйдет на PC, PS2 и Xbox, а движок серьезно обновлен, не известно ничего, однако сам факт анонса радует.

▸ **MANHUNT БЫЛА ЗАПРЕЩЕНА** в Новой Зеландии. Причиной, естественно, стал беспрецедентно высокий уровень насилия в игре. Не исключено, что эта страна не будет единственной, кто пойдет на такой шаг. Австралия, например, тоже отличается весьма пуританскими взглядами.

▸ **ЧТОБЫ ОТПРАЗДНОВАТЬ 25-ЛЕТИЕ** легендарной Space Invaders, Taito собирается начать продажи игрового автомата с этой игрой в США. Стоимость машины составит $2772. Производитель надеется продать 10000 автоматов.

▸ **GMX MEDIA ВЫПУСТИТ** в марте стратегию в реальном времени Cold War Conflict, четыре кампании которой, как и следует из названия, посвящены конфликтам периода Холодной войны.

▸ **KONAMI ОБЪЯВИЛА** о приобретении лицензии на право разрабатывать и издавать игры по мотивам аниме и манги Shaman King, при этом появятся они в том числе и в США и Европе. Первые проекты для PS2 и GBA должна быть готовы к лету 2004 года.

▸ **СОГЛАСНО ЗАЯВЛЕНИЮ** Take Two, новая игра серии Grand Theft Auto появится в продаже в четвертом квартале 2004 года. Кроме того, в следующем году на портативной системе GBA будет выпущена особая версия GTA.

КОРОТКО

▸ **АГЕНТСТВО РЕЙТЕР** сообщает о том, что Sony планирует снизить цену на свою консоль в США до $129 уже в начале 2004 года. Официальных комментариев пока не поступало.

▸ **ПРЕКРАЩЕНО ПРОИЗВОДСТВО** Panasonic Q, hi-end версии GameCube, что была выпущена только в Японии. Интересно, что это совпало по времени с поступлением в продажу PSX.

▸ **ВЫХОДЯЩАЯ В ФЕВРАЛЕ** EverQuest: Gates of Discord предложит игрокам новый класс – berserker, континент Taelosia, по паре десятков игровых зон и NPC, сотню способностей, новую систему жертвоприношений, свежие заклинания, оружие и прочие необходимые для нормальной жизни вещи.

▸ **В РАЗРАБОТКЕ НАХОДИТСЯ** сиквел шутера Call of Duty.

▸ **В ФЕВРАЛЕ-МАРТЕ** компания «Медиа Сервис 2000» выпустит в России сразу три космических симулятора серии «X»: «X2: Угроза», «X: Эпизод I – По ту сторону границы» и «X: Эпизод II - Мобилизация».

▸ **В ФЕВРАЛЕ НАЧНЕТСЯ** бета-тестирование Dark Age of Camelot: Frontiers – очередного дополнения для этой уже почти безграничной MMORPG.

▸ **ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕЛИЗ** пошаговой стратегии Spartan от Slitherine Strategies состоится при самом непосредственном участии издателя Just Play.

▸ **ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ НЕ НАИГРАЛИСЬ** в Black & White, то специально для вас Lionhead Studios выпустила две утилиты для редактирования звука и скриптов игры.

▸ **МАРТ В ЧИСЛЕ ПРОЧЕГО** ознаменуется выходом игры CSI: Dark Motives от Ubisoft, сделанной по мотивам одноименного сериала, с относительным успехом демонстрирующегося на нашем телевидении.

Битва Героев
ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ
новых героев, у каждого из которых собственная сюжетная линия и новая финальная концовка игры
новых оригинальных монстров
Неограниченное число обмундирования
5 новых профессий
новых зданий
новых рас, 8 магий, 20 умений
Огромные карты размером до 2048 x 2048, все обитатели живут в этом мире в реальном времени
При установке поверх игры "Битва Героев" версии 1.1, особенности первой и второй игры складываются вместе
Возможность игры в сети Интернет
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 400 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 7; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 8.1.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE. www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright. Лицензия Эл № 77-6227.
Разработчик: BLOODLINE

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАНДИОЗНЫЕ ПЛАНЫ CLIMAX

Хотя PlayStation и Xbox Next не выйдут раньше конца 2005 года (а то и начала 2006), компания Climax уже готовит первый проект для консолей нового поколения. Причем «готовит» в данном случае значит не «планирует», а «вовсю работает непосредственно над технологическим воплощением игры». По жанру это будет гонка, рабочее название проекта – Avalon. Основана игра на разработанном Climax движке Blimey 2 (оригинальный Blimey использовался в MotoGP, MotoGP2, The Italian Job: LA Heist, Hot Wheels: World Race, ATV Quad Power Racing 2 и Rally Fusion). Если верить Climax, Blimey 2 разработан с учетом технологических возможностей PlayStation 3 и Xbox Next. Однако не стоит рассчитывать на многое. Во-первых, архитектура консолей принципиально разная. Во-вторых, если о начинке PlayStation 3 мы хоть что-то знаем, то про Xbox Next пока не слышно ни слова. Конечно, не исключено, что Sony и Microsoft по-тихому делятся технической информацией с разработчиками, но тогда странно, что обе компании выбрали для этого далеко не самую именитую студию, каковой является Climax. Скорее всего, на практике Blimey 2 будет выигрывать за счет универсальности, но при работе с ним можно будет использовать лишь набор стандартных «фич», в то время как особенности каждой из консолей задействованы не будут. ■

КОРОТКО

Illusion Softworks работает над сиквелом к Mafia и add-on'ом для Hidden & Dangerous 2.

Компания «Медиа Сервис 2000» занимается локализацией Shadow Vault, русское название – «Зона теней».

Праздник на улице любителей автогонок на компьютере – в марте состоится релиз PC-версии Colin McRae

СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА

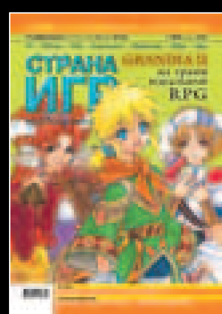
Компания DTF Games совместно с «1С» объявили о разработке игры под рабочим названием «Сталинград». Это будет стратегия в реальном времени, использующая модифицированный движок игры «Блицкриг» от Nival Interactive. События разворачиваются в период с середины июля 1942 по январь 1943 года, так что нам предстоит ознакомиться с одними из самых драматичных эпизодов Второй мировой войны. Для нас готовятся две кампании, в рамках которых предстоит сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города, а затем, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить его от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта. Всего нам доведется поруководить более чем полутора сотнями типов юнитов, созданных в полном соответствии с существовавшими в реальности прототипами. Выпуск игры «Сталинград» запланирован на 2 квартал 2004 года. ■

FLASHBACK

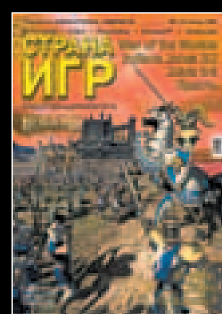
А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД

3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Обложка говорит сама за себя! SimCity 4 получила, между прочим, девять с половиной баллов – оценка, особенно по нынешним временам, просто запредельная. «Лучший сиквел зимы. Лучшая игра серии SimCity. Просто лучшее», – писал восторженный Святослав Торик. Игра, конечно, на любителя, но свои оценки она заслужила на все сто.
К слову сказать, высокие оценки получила не только SimCity. В элитный клуб платиноносцев попал знаменитый Metroid Prime. И не просто попал, а царственно и горделиво ступая, поднялся на высшую ступеньку пьедестала почета. И то сказать: одна из лучших игр для «кубика» за всю его кубическую историю. (По версии Глаголева и Разумкина – лучшая!)
В разработке тогда находился ни много ни мало Tron 2.0. Вы можете найти статью об этом неоднозначном проекте за авторством, ни много ни мало, Вячеслава Назарова – признанного остроcлова со скептическим взглядом на вещи. ■

На обложке – три девицы под окном из Grandia II. Внутри – сплошные вкусности. Очень рекомендую освежить в памяти один из центральных материалов номера, посвященный игровой индустрии за пять лет. Написан он был при участии, ни много ни мало, Сергея Овчинникова, Дмитрия Агарунова, директора нашего издательства, Дмитрия Мартынова, директора компании SoftClub и Юрия Мирошникова, руководителя направления мультимедиа компании 1С.
«Один раз перевернув все наши представления о том, какими могут быть игры, Doom стал символом целой эпохи. Первые известия о начале разработки Doom 3 повергли всех нас в состояние, близкое к шоку. Неужели еще один переворот?! Неужели еще одна революция?!» – уже три года назад мы маялись вечными вопросами и, к сожалению, до сих пор не знаем на них ответа. Говорят, что чувство предвкушения даже лучше, чем достижение цели. Похоже, что id Software руководствуется именно этим… ■

«Герои», конечно, «Героями», но и других занимательных фактов в этом номере хватает! Взять хотя бы репортаж, посвященный «Князю». «Страна Игр» уже не раз рассказывала читателям об известной Летописи Времен, концепции вселенной, по мотивам которой разрабатывалась игра. Частым гостем на страницах журнала был «Всеслав» от Snowball Interactive, однако, на этот раз в сфере нашего внимания оказалась деятельность команды разработчиков из 1С. Диме Эстрину удалось увидеть закрытую demo-версию «Князя», разработка которого уже практически была к тому времени завершена. И он поспешил поделиться своими впечатлениями с читателями в этом репортаже. Не могу не упомянуть историческое прохождение Half-Life – до сих пор еще приходят благодарственные письма! А все почему? Потому что руку к этому материалу приложил никто иной, как сам Юра Поморцев! Вот что значит квалификация! ■

enjoy AIWA.
aiwa
.com
товар сертифицирован

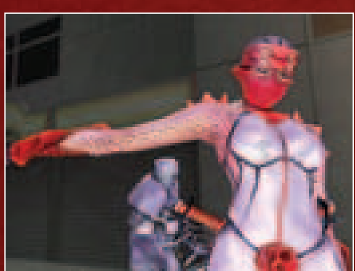
NIGHTSHADE

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Давным-давно, когда добропорядочные пай-мальчики играли по вечерам в «Сегу Мегу Драйв», существовала игра, даже целая серия игр под названием Shinobi. Посвящена она была приключениям бравого ниндзи во враждебном высокотехнологическом мире. По незнанию мальчики так и думали, что зовут его Шиноби, благо и разработчики не удосужились провести разъяснительную работу в виде нормальных сюжетных сценок. Игры все эти были очень хорошие, в сюжетном ответвлении под названием Shadow Dancer к нашему герою присоединилась даже боевая собака, что могла легко перегрызть горло засевшему в засаде врагу. Настоящий аркадный двухмерный боевик с незначительными элементами платформера, где надо было не только и не столько быстро жать на кнопки, сколько до мелочей просчитывать каждое свое действие.

Прошло время, рождались и умирали приставки, а компания Sega удосужилась выпустить продолжение своего давнего хита. Тут-то пай-мальчики и узнали с удивлением, что shinobi (т.е. синоби) – всего лишь японское слово, что можно перевести на русский как «ниндзя». Герой же сменился, нового синоби звали Хоцума, он был модный и стильный, на равных конкурируя с

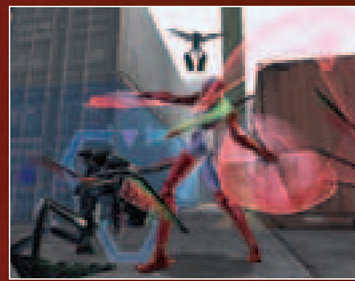
Dante из Devil May Cry. Развевающийся же красный шарф призван был загипнотизировать геймеров и убедить их в том, что новый продукт от Sega достоин их внимания. Не удалось. Хоть шарф и заслонял немалую часть экрана, геймерам удалось осознать, что графический движок никуда не годится, и игра выглядит на уровне ранних проектов для Dreamcast, не более того. Свою роль сыграл и другой фактор – не так много на свете сейчас есть людей, что привыкли принимать с честью вызов, бросаемый правильными аркадными боевиками. «Сложно, ужасно сложно», - заявляли младогеймеры, едва оценив пару первых уровней Shinobi. Драйв скоротечных битв, великолепие Tate-роликов, удобное управление, отличная реализация фирменных приемов ниндзя – все это пошло в мусорную корзину. Игра не смогла добиться массовой популярности, не оценили ее даже хардкорщики, что по большей части просто не потрудились понять Shinobi. А зря.
Трудно со стороны оценивать, чем руководствуются топ-менеджеры Sega. Они могут легко зарубить потенциально перспективный проект вроде продолжения Vectorman (впрочем, кто его знает, что в результате из него бы вышло), очень неохотно идут на финансирование крупных проектов (а Shenmue 3 «и ныне там»), однако вот сиквел Shinobi был анонсирован поспешно и в продажу должен поступить в срок. Во многом это объясняется тем, что производство его обош-



лось очень недорого. Сохранен графический движок, дизайн в многом повторяет старые рецепты, CG-ролики выглядят как логическое продолжение подготовленных для прошлой части. Приведу еще один понятный пример. Вы можете оценить, чем одна часть Armored Core для PS2 отличается от другой? Главным героем? Ах да, точно…

ДЕВОЧКА В КРАСНОМ

Игра поначалу носила абсолютно логичное название Kunoichi (переводится как «ниндзя женского пола» - в противовес к мужику-shinobi), однако для англоязычной аудитории его сменили на безликое Nightshade. Как вы уже догадались, играть нам предстоит за женщину, но рассчитывать на серьезное разнообразие вряд ли стоит. Во-первых, на лавры

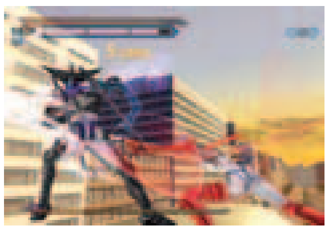


Dead or Alive игра не претендует – откровенных нарядов и туфель на шпильках не имеется, да и ниндзя-женщины в реальности (вернее, в представлении японцев) существовали, так что пародией на серьезный боевик Nightshade никак не является. Во-вторых, Хибана (так зовут нашу героиню) явно обучалась тому же стилю ведения боя, что и Хоцума. Все базовые приемы сохранились, новым покажется разве что умение героини дрыгать ногами – не самое лучшее решение для того, чтобы разобраться с противником.
Впрочем, действительно серьезное отличие Nightshade от Shinobi есть, и кроется оно… в дизайне. Это уже более не традиционный боевик «про ниндзя», скорее игра напоминает смесь комикса о сражении супергероя с десантом инопланетян и шпионского боевика в духе Metal Gear

НОВИЧКАМ ВЕЗЕТ

И ГДЕ МОЯ СЛОЖНОСТЬ?

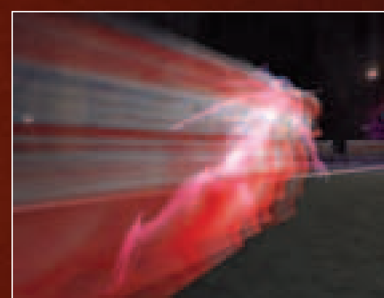
Даже на Normal прохождение Nightshade вряд ли вызовет какие-то проблемы. Ценно и то, что здесь нет понятия «жизней». В случае гибели вам предлагают вернуться на начало текущего мини-этапа, причем за безуспешные попытки лишь начислят штраф при подведении итогов очередной миссии. Учтите лишь, что в Nightshade можно без особых проблем убивать монстров сотнями, но споткнуться вдруг на одном конкретном месте (например, где есть лужа с кислотой и много плюющихся шариками плазмы врагов), где и благополучно погибнуть. Так что не расслабляйтесь! А ведь есть еще и злобные боссы, на которых придется потратить по две-три попытки!



ХОДИМ НАЛЕВО

НЕИСКОРЕНИМЫЙ ПЛАТФОРМЕР

Оригинальный Shinobi был аркадным платформенным боевиком, так что без исследования уровней (хотя бы в каком-то виде) дело там не обходилось. Наследники его, включая Nightshade, полностью сохранили эту концепцию. Конечно, прохождение игры по большей части линейно, но не раз и не два на каждом уровне вам представится возможность «сходить налево», чтобы добыть особо ценные призы. Но если в Shinobi (PS2) геймера провоцировали на собирательство (в отчетах за каждый пройденный этап), то в Nightshade статистика собирается в основном на базе информации о ваших боевых успехах.



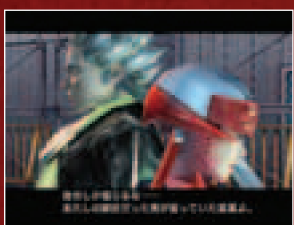
НЕ ТАК МНОГО НА СВЕТЕ ЕСТЬ ЛЮДЕЙ, ЧТО ПРИВЫКЛИ ПРИНИМАТЬ С ЧЕСТЬЮ ВЫЗОВ, БРОСАЕМЫЙ ПРАВИЛЬНЫМИ АРКАДНЫМИ БОЕВИКАМИ.

Ваши враги очень любят огнестрельное оружие. Настолько, что не расстаются с ним ни на минуту. Впрочем, верный меч в руках опытного ниндзя способен творить настоящие чудеса.

ОНО НАМ НАДО?

ЗДЕСЬ ЕСТЬ СЮЖЕТ!

Если вы прошли до конца Shinobi, то должны знать, что дьявольский меч, что зовется Акудзики (из-за которого игру можно было расценивать как «быстрый аналог Onimusha») был разбит на несколько частей, с помощью которых силы зла и были запечатаны. Но корпорация Накатоми не дремлет и, невзирая на последствия, посылает своих агентов за артефактами. Хибане предстоит проделать эту работу раньше их, чтобы предотвратить очередную катастрофу. Японцы, конечно же, могут отстроить Токио еще раз, но вряд ли это им очень понравится. Разработчики расщедрились на CG-ролики, так что воспринимается сюжет очень даже хорошо.



Solid. Хибана находится на службе у правительства, снабжена высокотехнологическим костюмом, в начале каждого этапа обращается к данным, встроенным в шлем компьютера и связывается с начальством по рации. Реплики же в духе «сегодня такой отличный день для пикника, а злой босс заставляет работать», и вовсе заставляют подумать о том, что мы случайно запустили какую-то другую игру. Это не значит, что в Nightshade все совсем плохо, однако прогулки по японским храмам и садам с цветущей сакурой мне нравились заметно больше, чем банальные прыжки по крышам, да разборки в метро. Хотя разборки с киборгами-ниндзя на крыше стелс-истребителя очень даже впечатляют.

НАШ MAX PAYNE?

Оригинальный Shinobi славился прежде всего своей системой Tate. В начале каждой новой стычки с противником герою давался шанс быстро и красиво разобраться с опешившими врагами. Успели нанести по одному-двум ударам каждому в отведенное для этого время? Получайте красивый ролик, суть которого сводится к следующему: воин промчался на огромной скорости и нанес удары так быстро, что, скажем, десятый противник умер раньше, чем первый (разрубленный пополам!) еще не успел развалиться на куски! Собственно говоря, это и есть местная вариация на тему slo-mo. Помимо зрелищности, использование Tate полезно потому, что позволяет быстро убивать очень живучих противников – завершающий комбинацию враг теряет энергии во много раз больше, чем если бы вы его ударили просто так. Именно по этой причине во время битв с большинством боссов постоянно «респаунятся» обычные монстрики – они являются «мясом», с которого можно начать серию Tate.

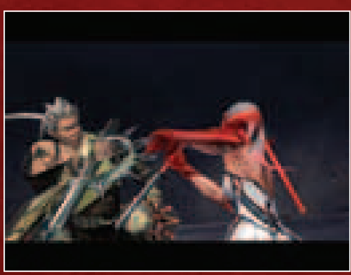
В Nightshade система претерпела некоторые изменения – теперь на экране есть удобный индикатор, показывающий, сколько времени вам осталось для включения в серию еще одного врага. Зато замедления времени, свойственного Shinobi, нет – все монстры сразу начинают активно атаковать. Так как времени на Tate в результате получается больше, появляется возможность убивать таким образом десятки врагов за раз.

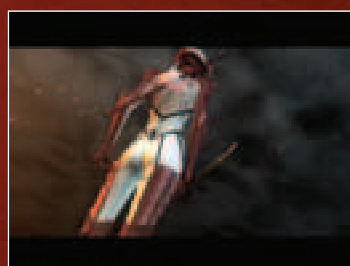
Мгновенное скольжение помогает ниндзя уходить от атак врага и появляться у него за спиной. Пара ударов – и можно переходить к следующему недотепе.

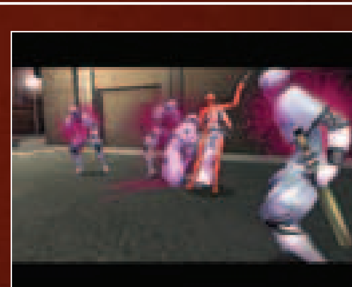
ЧУЖИЕ НАСТУПАЮТ!

НЕМНОГО О МОНСТРАХ

Нетрудно заметить, что враги по большей части представляют из себя вариации на темы насекомых и вызывают ассоциации с боевиками вроде Starship Troopers. Возможно, это косвенно связано с объединением студий Overworks (авторы Shinobi) и Wow Entertainment. Последняя успела отметиться Alien Front Online для Dreamcast, где дизайн монстров подозрительно напоминает то, что мы сейчас видим в Nightshade. Кто-то решил для экономии средств использовать не задействованные тогда наброски?





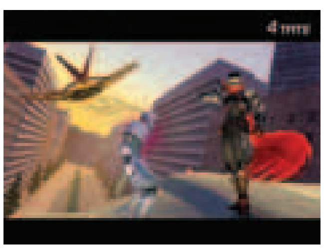


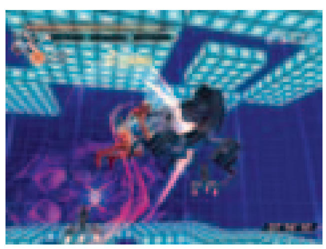
МЕСТАМИ ИГРА НАПОМИНАЕТ СМЕСЬ КОМИКСА О СРАЖЕНИИ СУПЕРГЕРОЯ С ДЕСАНТОМ ИНОПЛАНЕТЯН И ШПИОНСКОГО БОЕВИКА В ДУХЕ METAL GEAR SOLID.

ВКУСНЫЕ БОНУСЫ

ДЛЯ САМЫХ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ

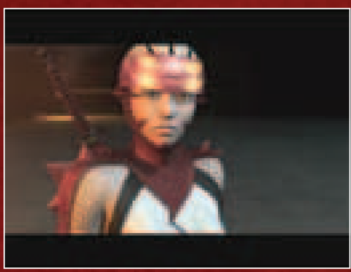
В отличие от Shinobi, в Nightshade будет очень-очень много интересных дополнительных фишек – как открывающихся во время прохождения, так и доступных изначально. Для особо упрямых есть режим Mission Mode, некий аналог VR-миссий в играх серии Metal Gear Solid. А любители поглазеть на красивые картинки наверняка обрадуются, узнав о том, что в игре есть несколько костюмов для Хибаны, а также секретные герои. Я в своей демо-версии их открыть не смог, а вот после релиза игры обязательно загляну на http://www.gamefaqs.com – там наверняка появится инструкция на эту тему.

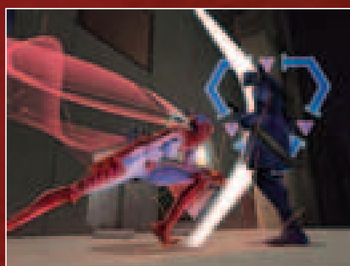


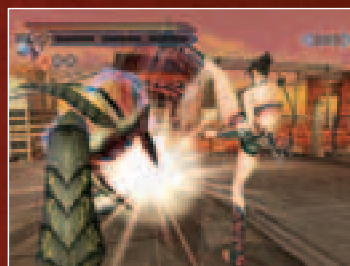


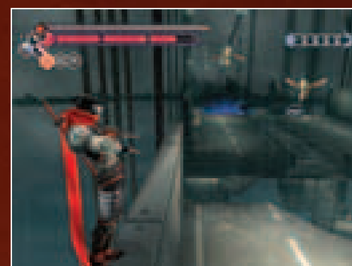
РУССКИЙ
ФРОНТ
2
Трехмерные модели техники, созданные по реальным чертежам
Более 100 различных юнитов
Высокодетализированные 3D-карты мест сражений
Две компании за каждую из сторон (СССР и Германия)
Влияние усталости и опыта на игровой процесс
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Разработчик: Электроникум
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.

Настоящий ниндзя умеет не только бегать по отвесным стенам, но и висеть на них, пока не надоест.









В ТАТЕ ВСЯЧЕСКИ ПОДЧЕРКИВАЕТСЯ ЖЕНСТВЕННОСТЬ ХИБАНЫ – МОЖНО ПРОВЕСТИ АНАЛОГИИ С КРИВЛЯНИЕМ ВАНЕССЫ ИЗ P.N. 03 (GAMECUBE).

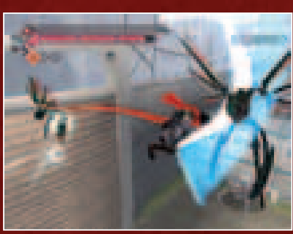
Правда, чтобы игра не тормозила в таких случаях, разработчики сделали так, чтобы уже «обработанные» монстры постепенно таяли в воздухе. И еще одна деталь – в Tate всячески подчеркивается женственность Хибаны – можно провести аналогии с кривлянием Ванессы из P.N. 03 (GameCube).

НАСТОЯЩАЯ АРКАДА

Nightshade, пожалуй, еще в большей степени, чем Shinobi стоит считать типичнейшей аркадной игрой, куда более динамичной и увлекательной, чем даже недавние «beat-'em up нового поколения» в лице серии Lord of the Rings от Electronic Arts. Здесь были значительно сокращены элементы платформенных боевиков – бегать над бездонными пропастями практически не придется. На крышах все узкие переходы снабжены перилами, во многих местах упасть можно лишь на один этаж вниз. В целом чаще всего ошибка в прыжке приводит лишь к временной задержке, либо потере энергии (например, если попадете в кислоту), но начинать уровень заново (за что критиковали Shinobi) не придется.

Не надо здесь и думать о том, куда же идти дальше, ориентация не теряется. Как и прежде, в большинстве случаев для продвижения по уровню (т.е. для преодоления очередного магического барьера) необходимо убивать всех встречающихся на пути монстров. Однако если в Shinobi часто требовалось еще и меткими бросками уничтожить висящие в воздухе особые нейтральные «мишени» (а их еще надо было найти!), то в Nightshade все намного проще. Убил всех, кто попался под руку, а там уже и следующая пачка врагов ждет за углом. Практически исчезли и уровни, где враги (необходимые для продвижения по игре) нахально летают над лавой, где достать их мечом проблематично, а метательное оружие использовать неудобно.

Предполагается, что так героиня швыряет сюрикены налево и направо, поражая врагов. Не слишком полезно, но иногда может спасти вам жизнь.



РЕТРО-ИГРЫ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС

Если уж Shinobi год назад казался не слишком красивым, то Nightshade – и вовсе полностью никакая игра в плане графики. Есть даже ощущение того, что детализация задних планов упала. Смешно, что главное техническое достижение создателей Shinobi – роскошный развевающийся шарф – получило достойного наследника. Одно только не могу понять – что же это такое струится вслед за Хибаной: лоскут материи, прикрепленной к костюму, прядь волос, либо же визуализированная магическая энергия, коей должен быть переполнен каждый настоящий ниндзя? Технически – все столь же впечатляюще, но никакого удовольствия доставить эта фича не может. Не блещет игра и музыкой. Shinobi в начале 90-х мог похвастаться неизменно удачным саундтреком, а уж игру для PS2 и вовсе можно было использовать исключительно как подборку треков в японском духе, что великолепно звучат на хорошей стерео-системе. В Nightshade все серо и вряд ли способно привлечь геймера.

В СУХОМ ОСТАТКЕ

Nightshade, как и Shinobi – игра из тех, что понравиться могут лишь немногим, тем, кого «зацепит» простота и доступность геймплея, необычность антуража. Игра глупа, все тактические изыски сводятся к тому, чтобы скользить вокруг противников, убивая налево и направо обычных монстров, заходя со стороны спины к бронированным, подбегая по стене к ползающим и доставая в прыжке летающих. Но «глупость» можно расценивать и как «доступность», как противоположность «перегруженности ненужными детялями». Игра обязательно понравится тем, кто любит очень быстрый экшн и не обращает внимание на графику. Опробованная мной версия для прессы, конечно, не будет идентична финальному варианту, однако с учетом того, что в Японии игра уже вышла, не стоит рассчитывать на серьезные изменения. ■

СЕАНС МАГИИ С РАЗОБЛАЧЕНИЕМ

СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА НИНДЗЯ

Как и много лет назад, игра из серии Shinobi не может обойтись без спецприемов, что могут быть использованы лишь несколько раз за уровень. В Nightshade они вызываются кнопкой R2. Не стоит удивляться – ведь настоящий ниндзя владеет не только искусством создавать иллюзии (гэндзюцу) и рукопашного боя (тайдзюцу), но и собственно ниндзюцу, куда входят и «нереалистичные», казалось бы, атаки вроде создания стены огня. Всерьез, конечно, исследовать эту тему не так уж просто, но для ознакомления с общепринятыми «правилами игры» очень полезно посмотреть аниме-сериал Naruto.

GBA RESISTANCE-2!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: ВСЕ ПРОГРАММЫ, О КОТОРЫХ ИДЕТ РЕЧЬ В СТАТЬЕ, ВЫ НАЙДЕТЕ НА ДИСКЕ К ЭТОМУ НОМЕРУ ЖУРНАЛА

Чуть больше года прошло после вероломного захвата части журнальной площади активистами подпольной ячейки сопротивленцев – глубоко законспирированных активистов движения GBA Resistance, ярых проповедников необычных функций карманной системы от Nintendo. Читатели со стажем вряд ли забудут, как на страницах 01(130) номера «СИ» безымянный революционер в алой ушанке поведал о том, что обычный Game Boy Advance можно при желании снабдить подсветкой, превратить в фотокамеру, радиоприемник и даже телевизор! Мы вынуждены констатировать, что сегодня редакция снова оказалась в заложниках: власть опять перешла к ударному отряду борцов с корпоративной глобализацией. Робингуды в алых картузах вынуждают нас раскрыть главную тайну GBA.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Компадре! Взгляни на тех донов, что щеголяют новомодными наладонниками и карманными компьютерами – многомощными портативными комбайнами, исторгнутыми плавильными печами всемирно известных мегакорпораций! Признайся честно, камрад: тебе ведь не раз хотелось стать обладателем «Палма» или «Айпака». Но коварные дельцы заламывают непомерные цены, наживаясь на таких же как ты – несчастных заблудших овечках. А теперь ответь: что у тебя в кармане, герильеро? Что лежит в рюкзаке или висит на поясе в удобной сумке? Правильно, GBA SP. Это значит, мучачо, что ты носишь с собой не просто лучшую карманную игровую систему после походных шахмат старины Че – ты носишь настоящий портативный компьютер с широкими мультимедийными возможностями.

ЗАЧЕМ ЧЕЛОВЕКУ FLASH LINKER?

«Страна» уже писала об устройствах вроде Flash Linker – разработанных сторонними фирмами модулях перезаписываемой памяти для GBA, позволяющих хранить и запускать различные программы (функционируют такие устройства в связке с ПК, обычно используется USB-интерфейс). Широкую известность этим компактным, полезным и сравнительно недорогим аппаратам при-

СКОЛЬКО СТОИТ?

КОПЕЙКА РУБЛЬ БЕРЕЖЕТ

Цены на новый GBA SP ныне варьируются в диапазоне 90-120 долларов США. Самые распространенные в Москве Flash Linker'ы, XG Flash и EZ Flash, стоят около 100 долларов за версию с картриджем емкостью в 256 Мбит, и 60-70 долларов за вариант с 128 Мбит памяти «на борту». Немало можно сэкономить, приобретя подержанный GBA в хорошем состоянии. Ни один КПК при цене в $200 не может похвастаться огромной линейкой качественных игр, а связка GBA и модуля Flash-памяти успешно дублирует многие функции дорогих наладонников.

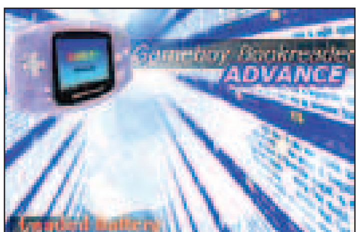
несла возможность запускать с их помощью выкачанные из сети ROM-файлы, сиречь нелегальные копии игр. Эту скользкую проблему мы затрагивать не собираемся, речь пойдет совсем о другом. Распространение Flash Linker и его аналогов привело к взрывному росту активности кодеров-энтузиастов, и со временем вокруг платформы GBA возникла полноценная программерская сцена. Как грибы после дождя стали появляться вариации классических ретро-игр, неофициальные devkit'ы, эмуляторы, компиляторы, инструменты для работы с графикой и звуком – сейчас любой желающий может заняться написанием собственных приложений, графических демок или даже игр для GBA. Разумеется, среди всего многообразия программных продуктов появились утилиты, расширяющие функциональность самой приставки – причем подавляющая часть этих средств полностью бесплатна. Вот о них-то мы и расскажем.

ИЗБА-ЧИТАЛЬНЯ

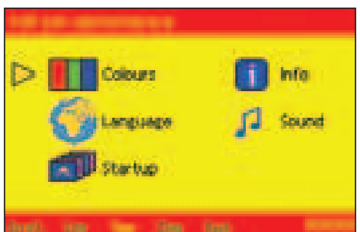
Для чего владельцы навороченных КПК используют свои машинки? Правильно, для хранения и редактирования документов, синхронизации с настольным ПК, чтения электронных книг, просмотра видео, прослушивания музыки, ну и для игр. Практически все эти операции можно провести и с обычным GBA, оборудованным картриджем Flash-памяти. И хотя в деле синхронизации с ПК не все так хорошо, как хотелось бы, бороздить мультимедийные горизонты обладатель детища Nintendo вполне в состоянии. Первое, что нас заинтересовало – возможность чтения текстовых файлов с экрана. Тут все просто замечательно. Британская компания Crowe Workshop распространяет программу Bookreader Advance, позволяющую соответствующим образом переформатировать любой txt-файл (в процессе можно выбрать язык, шрифт и кегль,

Текст читается с экрана GBA без всяких проблем.

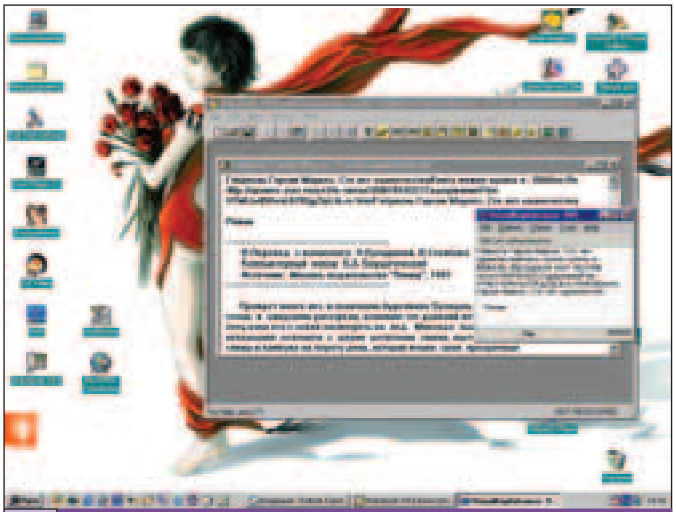
то есть размер букв) – остается только записать получившуюся gba-книгу на карту и вставить в приставку. Запустив файл, пользователь в состоянии выбрать цветовое оформление из 10 вариантов, включая черные буквы на белом фоне и белые на черном; язык меню (всего более двадцати, в том числе и русский) и звуковое сопровождение файлов – данный формат электронных книг позволяет сопровождать тексты midi-файлами и картинками. В процессе чтения можно оставлять закладки и листать написанное с шагом в строку, экран, главу или весь текст (последний вариант – моментальный прыжок в начало или конец книги). Каждый такой шаг сохраняется: если GBA выключить и снова включить, после запуска Bookreader на экране появится то место, которое вы читали непосредственно перед отключением питания. Вам не придется перелистывать текст в поисках страницы, где было прервано чтение, как это обычно бывает с бумажными книгами. Файлы книг занимают не так уж много места: «Солярис» Станислава Лема «тянет» на 8,5 Мбит – на картридже объемом в 256 Мбит, таким образом, свободно разместится содержимое небольшой книжной полки. Насколько удобно читать с экрана GBA? По уровню яркости как фабричная подсветка GBA SP, так и неофициальная подсветка Afterburner превосходят системы



В платную версию добавлено несколько второстепенных функций.



Настройки Bookreader Advance предусматривают даже такие цвета!



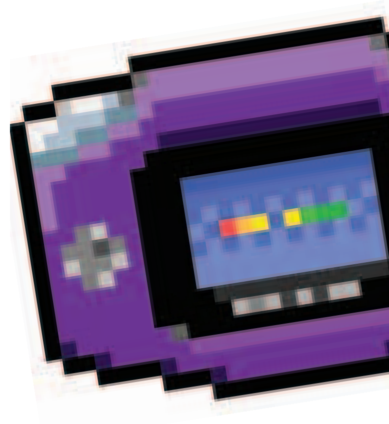
Большое окно – программа Makebook, маленькое окошко – эмулятор Visual Boy Advance с запущенным через Bookreader файлом электронной книги.

подсветки экрана многих моделей КПК, а опция изменения размера шрифта позволяет сделать процесс чтения наиболее комфортным для глаз. Бесстрашные активисты GBA Resistance провели тестирование в боевых условиях, и ощутимое неудобство от чтения было испытано только во время поездки в маршрутке, когда постоянная тряска мешала сосредоточиться на экране консоли – но, согласитесь, в таких условиях и обычную-то книжку особо не почитаешь.

КАРМАННЫЙ СИНЕМАТОГРАФ

Каждый владелец картриджа XG-Flash наверняка был приятно удивлен качеством записанных там трейлеров «Матрицы» и «Ледникового периода». Так вот, при наличии ПК вы сами можете кодировать видеоролики для просмотра на экране своего GBA! Девелоперское сообщество в данный момент разрабатывает сразу несколько видеокодеков, но в свободном доступе пока находится только китайская программа Meteo, позволяющая «зажать» в 256 Мбит 7-8 минут видео (и звука, конечно) с очень хорошим качеством, либо 15-20 минут с качеством похуже – при исходнике в виде любого avi-файла. Отлично смотрятся на GBA музыкальные клипы, короткометражные фильмы или серии аниме. Причем алгоритмы компрессии постоянно совершенствуются – Тони Сэйвон (Tony Savon), автор Caimans Video Codec, планирует умещать до 60 минут видео

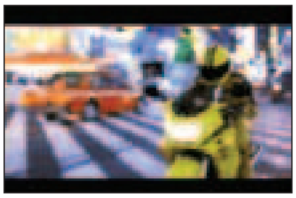
ПОМИМО УПОМИНАЕМЫХ ПРОГРАММ, НА ДИСКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ДРАЙВЕРЫ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ САМЫХ РАСПРОСТРАНЕННЫХ В РОССИИ МОДУЛЕЙ FLASH-ПАМЯТИ ДЛЯ GBA

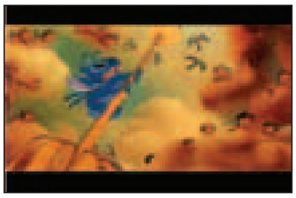


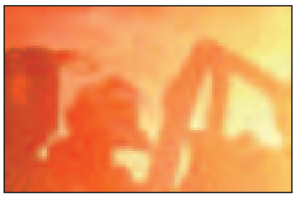
А ЧТО ХОЗЯЕВА?

NINTENDO НЕ В ПРЕТЕНЗИИ

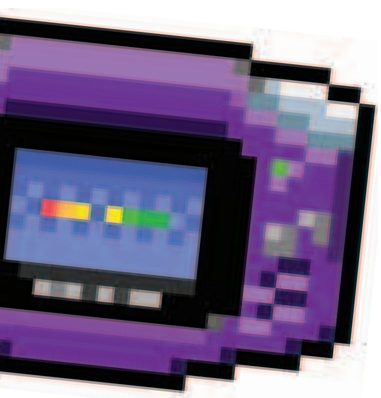
Резонен вопрос об отношении Nintendo к происходящему. Год назад компания устроила крестовый поход на сетевой магазин Lik-Sang, занимавшийся продажей Flash Linker'ов. В ответ владельцы магазина опубликовали список из десяти самых активных покупателей – туда попали Capcom, Konami и Sega, использующие устройство в качестве дешевой альтернативы официальной аппаратуре. С тех пор продажа Flash-модулей особенно не преследуется, равно как и написание программ для GBA – Nintendo, как известно, не приемлет эмуляцию собственных игр, а авторы рассматриваемого ПО не имеют дело с коммерческими продуктами.

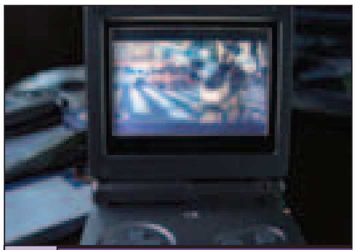






ТАКЖЕ ИЩИТЕ НА ДИСКЕ ПОДБОРКУ ИЗ ПЯТИДЕСЯТИ БЕСПЛАТНЫХ ИГР И ГРАФИЧЕСКИХ ДЕМО, ТРЕЙЛЕРЫ КИНОФИЛЬМОВ В GBA-ФОРМАТЕ





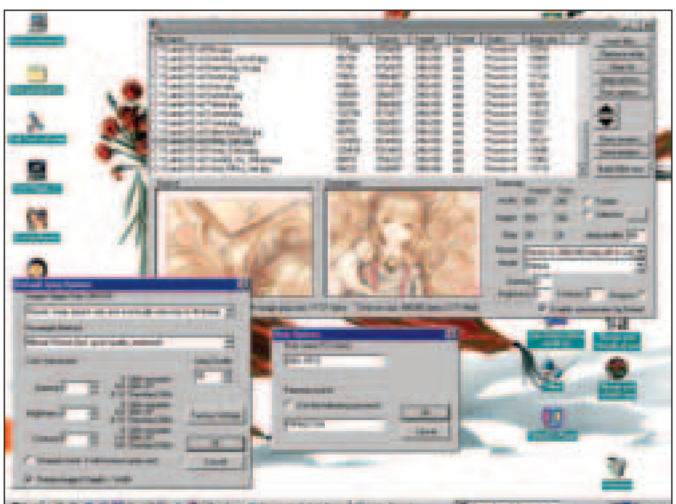
На экране консоли сильно сжатое видео смотрится удобоваримо.

на картридже емкостью в 256 Мбит. Пока он ограничивается выкладыванием демо-роликов на своем сайте (http://www.caimans.net/gbavideo), надеясь продать технологию какой-нибудь крупной компании. Напомним, что в Японии уже действует сервис по распространению видео для GBA на специальных SmartMedia-картах (см. «Банзай!» в №24(153)), но утилита Meteo дает возможность самому кодировать любой понравившийся видеоконтент в gba-формат.

БИН ЛАДЕН И ГРИБЫ

Упомянутый Тони Сэйвон стал известен благодаря написанной им и распространяемой на безвозмездной основе программе GBA Jpeg Viewer (http://www.caimans.net/gba/). Как следует из названия, программа (самая свежая на сегодня версия – 2.3) создана для просмотра на GBA графических файлов. Кому это может понадобиться? Тони с ходу называет несколько самых тривиальных способов применения Viewer: можно

Полная коллекция работ арт-группы LAMP на одном картридже!



Число настроек в последней версии GBA Jpeg Viewer не может не внушать уважение.

СЦЕНА

ЦИФРОВОЙ САМИЗДАТ

Для тех, кто заинтересовался программированием под GBA, приведем адрес специализированного сайта GBA Devrs: http://dev.gbaroms.us/. Здесь можно найти огромное количество полезных утилит, программ, целые горы документации и детальных руководств; тут же функционирует виртуальная доска объявлений от компаний, ищущих программистов/художников для работы над GBA-проектами. На сайте регулярно публикуются ссылки на свободно распространяемые игры и демо, открыт форум, действует почтовая рассылка.

составить свой фотоальбом и показывать его друзьям; «залить» в GBA карту местности и по ней ориентироваться; сохранить изображения ядовитых грибов перед походом в лес; иметь при себе фото Усамы бин Ладена, чтобы при случае опознать оного; можно, наконец, создать огромную галерею хентайных картинок и любоваться ими в режиме слайд-шоу. В работе программа схожа с Bookreader: на ПК вы формируете галерею, которая затем переформатируется и записывается в виде запускаемого на приставке или эмуляторе gba-файла. В процессе подготовки можно отрегулировать размер и ориентацию картинок (240 x 160, 432 x 288 с функцией зума, разворот, уменьшение с кадрированием или без), яркость, контрастность, цветовую гамму (экран GBA чуть выбеливает изображение, поэтому лучше усилить насыщенность цвета) и качество сжатия jpeg. В 256 Мбит умещается до 4000 картинок в хорошем качестве – семейным фотоальбомом дело тут не закончится! В следующей версии Тони обещает реализовать поддержку просмотра картинок на другом GBA через link-кабель.

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

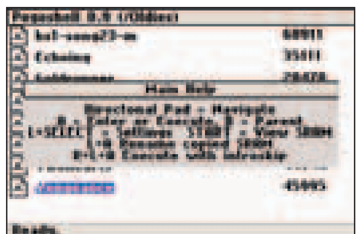
Что еще делается в области превращения GBA в полноценный PDA? С музыкой пока некоторый напряг: мощности процессора явно недостаточно для воспроизведения mp3, поддерживаемый формат midi слишком ограничен, а wav-файлы занимают неприлично много места (хотя проигрываются без особых проблем). Существует несколько разновидностей «навесных» mp3-плейеров для GBA, но софтовых решений, очевидно, так и не появится.

Студент университета Салермо, Франческо Наполитано (Francesco Napolitano) недавно явил общественности первый текстовый редактор для GBA, DanTE Advance (http://digilander.libero.it/franapoli/dantead-vance/) – программа позволяет осуществить набор текста в нескольких регистрах посредством 10 кнопок консоли, включая стрелки джойстика. Учитывая сложность освоения, вряд ли стоит рассчитывать на ее массовый успех. Безусловно, внимания заслуживает PogoShell (http://www.obsession.se/pocket/shell.html), надстройка над обычным меню Flash-картриджа в виде файловой системы с графической оболочкой, отоб-

Jpeg Viewer имеет режим просмотра thumbnail-версий картинок.

ражающей картинки и текстовые файлы. Фактически являясь операционным интерфейсом, она позволяет упорядочить записанные на картридж файлы, включая игровые сейвы.

Сто долларов – цена превращения маленькой приставки в удобный карманный медиаплеер, хранящий рисунки и фото, электронные книги и видео, музыку и демки (о, сладкое слово «демосцена» – да-да, оно актуально в случае с GBA!). Дорого это или нет? Каждый решает сам, исхо-



Интерфейс Pogoshell понятен, строг и функционален.

дя из собственных потребностей и материального благополучия. Кто-то в состоянии позволить себе дорогой наладонник, а для кого-то расширение возможностей обычного GBA обернется экономией средств. Многое зависит от того, что именно вам нужно: если КПК будет использоваться исключительно для чтения текстов и просмотра (показа окружающим) графики, имеет смысл всерьез задуматься о приобретении Flash Linker – дешевле выйдет.

Учитывая темпы развития homebrew-программирования под данную платформу, нынешнее покушение GBA Resistance на суверенные страницы «СИ» вряд ли стоит считать последним – наверняка в скором времени мы узнаем о новых сторонах применения чудо-машинки от Nintendo.

«О, сколько нам открытий чудных...». Будь готов, компадре. ■

Shadow Vault
ЗОНА ТЕНЕЙ
Динамическая сюжетная линия
20 игровых уровней
30 юнитов
40 действий, используемых во время игры
36 способов усовершенствовать персонаж
Искусственный интеллект высочайшего уровня

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х

МЕХАНИЧЕСКИЕ ТВАРИ, В ЧЬИ ШЕСТЕРЕНКИ ВСЕЛИЛИСЬ ДУШИ НЕУПОКОЕННЫХ, ВЫГЛЯДЯТ, ДВИГАЮТСЯ И АТАКУЮТ, КАК НАСТОЯЩИЕ ЗОМБИ.

Шрамы украшают мужчин. Но меч и щит украшают их намного лучше!

Уникальные механические монстры – одно из основных достоинств игры

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/platform ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 13 февраля 2004 года

http://www.capcom.com

Максимо в полной боевой экипировке может позволить себе пропустить несколько ударов.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Оригинальный Maximo стал первой ласточкой новой волны переводов старых двухмерных хитов в три измерения. В последний год-два вам, наверное, не раз встречались глубокомысленные рассуждения насчет удачности или же неудачности решения этой насущной проблемы в разных случаях, однако все чаще скептики вынуждены признавать: технология (читай: возможности консольного железа) и дизайн (читай: мастерство разработчиков) шагнули вперед, и вскоре нам не придется каждый раз оглядываться на игры пяти-, а то и десятилетней давности.

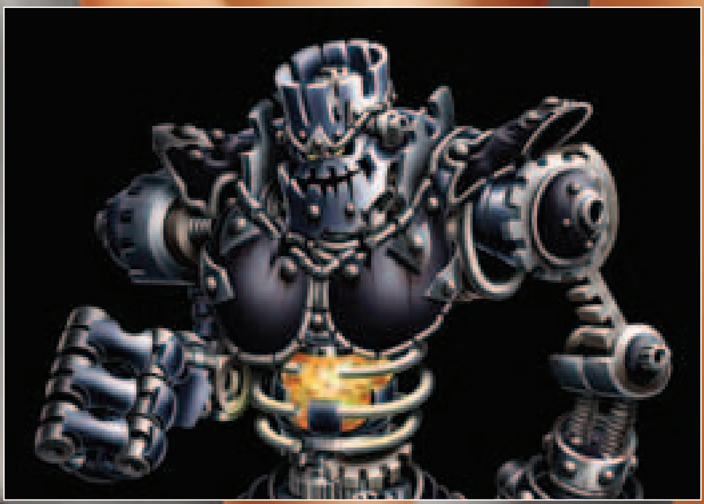
Интересно, что в Maximo: Ghosts to Glory был использован крайне удачный подход к организации связи игры с древним сериалом Ghouls & Ghosts. Проект не позиционировался как сиквел или же прямой наследник, не было и громких слов о том, что «поклонники того самого хита просто обязаны купить продолжение». Нам пообещали красивый трехмерный платформенный боевик, и мы его получили. Знаменитые трусы главного героя, вылезающие из земли гробики с зомби и прочие узнаваемые «фишки» – это лишь бонус, но никак не главная «завлекаловка», соответственно, и разочарованных фанатов не было ни единого. Игра получила признание критиков и геймеров, однако по самым разным причинам не смогла разойтись достаточно крупным тиражом (в Великобритании – всего 35 тыс. копий), не став при этом, естественно, и провалом. Сиквел, что уже готовился с учетом недостатков первой части, должен исправить это положение.

ВО ИМЯ ПРЕКРАСНОЙ ДАМЫ...

Если помните, в конце Maximo: Ghosts to Glory герой так и не воссоединяется со своей возлюбленной, не помогает ему и союз с самой Смертью. Поиски продолжаются, ведь души девушки не обнаружено ни на том, ни на этом свете. Впрочем, боевым навыкам рыцаря простаивать не приходится, ведь не может же он проигнорировать нападение механических монстров на мирную деревушку? А, быть может, направивший их злодей обладает ценной информацией относительно вашей главной задачи? В таком случае не остановят вас ни огонь, ни бездонные пропасти, ни орды врагов. Учтите, кстати, что баланс между платформером и боями в сиквеле сдвинулся в пользу последних – где-то три четверти времени герой будет махать мечом, либо боевым молотом, а лишь оставшееся время посвятит прыжкам и поиску секретных призов.

СОУЛПАНК В ДЕЙСТВИИ

Главное, что следует осознать, – в Maximo 2 используются все удачные идеи оригинала. В том числе сохранился и странный дизайн героев, над которым по-прежнему работает японский художник Сусуму Мацусита, не изменилась по большому счету и техническая база игры. Забавно, что все графические огрехи вроде не очень подробно смоделированных деревьев, угловатых заборов и камней,

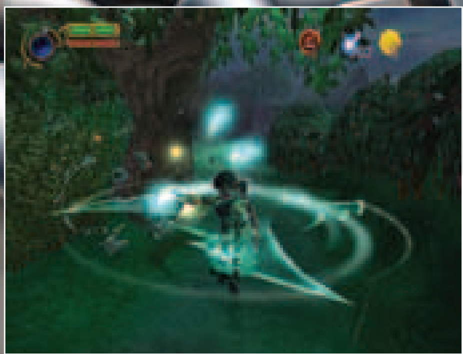


ДОЛОЙ ЯЗЫКОВОЙ БАРЬЕР!

Диалоги в игре изначально записывались на английском языке, и даже меню в японской версии не могло похвастаться большим количеством иероглифов. Подобные ходы типичны для Capcom – достаточно вспомнить Viewtiful Joe. Косвенно это служит свидетельством того, что надежд на успешные продажи в Японии нет, игра «заточена» для западных потребителей и тех, кто пытается следовать им в ногу. Что касается диалогов, то вряд ли они были бы уместны в хорошей JRPG, однако смею надеяться, что пару минут смеха они вызовут.

БАЛАНС МЕЖДУ ПЛАТФОРМЕРОМ И БОЯМИ В СИКВЕЛЕ СДВИНУЛСЯ В ПОЛЬЗУ ПОСЛЕДНИХ – ГДЕ-ТО ТРИ ЧЕТВЕРТИ ВРЕМЕНИ ГЕРОЙ БУДЕТ МАХАТЬ МЕЧОМ, ЛИБО БОЕВЫМ МОЛОТОМ.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Эти светящиеся шарики – души людей, что не нашли себе покоя в загробном мире…

Флиртовать с хорошенькими фермершами нельзя. Да и ревнивая возлюбленная не простит.

Так выглядел бы Терминатор лет эдак 500 назад. Поверьте, убивают эти твари очень быстро и охотно.

УЧИМ РАСКЛАДКУ КНОПОК?

Пожалуй, Maximo: Ghosts to Glory – одна из немногих игр, заставивших меня заглянуть в руководство пользователя, дабы изучить комбинации кнопок. Ведь даже использовать чекпойнт просто так там было нельзя! В бою же приемы все необходимо было знать назубок – как в каком-нибудь серьезном файтинге! В сиквеле же комбинации могут выполняться интуитивно – на манер Soul Calibur, а спецприемы перестанут быть основным средством для достижения победы. Хотите – используйте, хотите – нет. Удобно.

нарочито уродливых монстров с ужасной анимацией, воспринимаются исключительно как дизайнерское решение. Здесь нет места сногсшибательным спецэффектам и фотореалистичным физиономиям – они были бы неуместны. И, повторюсь, каким бы странным ни казался дизайн, гениальность его не вызывает сомнений. Как просто было бы нарисовать банальных роботов, да чуть-чуть обработать их для соответствия фэнтезийному антуражу. Местные же механические твари, в чьи шестеренки вселились души неупокоенных, выглядят, двигаются и атакуют именно как зомби, скрипя железными суставами и нелепо размахивая косами. Готические ужасы с поправкой на художественный вкус господина Мацуситы.

А ГЕРОЙ-ТО – ГОЛЫЙ!

Наш главный герой – по-прежнему бравый рыцарь в сияющей броне. С одной поправочкой – по мере потерь здоровья броня эта становится все более и более условной, пока на герое не останутся одни лишь семейные трусы. Вот такая у нас визитная карточка игры. Как и в любом другом приличном сиквеле платформера, сильно улучшилась анимация различных приемов и движений, расширен и их список. Если раньше герой уж очень неуклюже прыгал и мог легко упасть в бездонную пропасть, то теперь он может в последний момент воткнуть в недоступную стену свой меч, а затем поднатужиться и выбраться наверх. Пока не совсем понятно только, получится ли у него скакать таким образом по обрывам аки ниндзя, или мобильность бронированного воина все же ограничена. Значительно улучшена система комбо – теперь герой может наносить длинные серии действительно разных ударов, чередуя горизонтальные и вертикальные атаки. Не забыты и старые спецприемы, можно и использовать щит (теперь он не может быть разбит!) как метательное оружие, однако это расходует линейку специальной энергии. Если помните, раньше меч героя можно было «апгрейдить» (например, делать его огненным), сейчас же эти идеи получили логическое продолжение, плюс нам должны быть доступны как минимум по два вида мечей и боевых молотов. Типы оружия и брони, а также другие ценные предметы хранятся в инвентаре, при необходимости новыми можно закупаться у бродячего торговца. Интересно, что вы никогда не сможете купить во время прохождения все возможные апгрейды, поэтому следует тратить деньги разумно.

РЫЦАРЬ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

Базовые идеи геймплея по большей части ничуть не изменились. По-прежнему надо искать ключи, которые могут лежать в сундуках, вываливаться из врагов, либо дариться благодарными мирными жителями. Каждый уголок уровня следует обыскать, каждый подозрительный объект – разбить. Наградой будут золотые монеты. И не стоит поддаваться влиянию чувства благодарности. Сразу после того, как мирный

Огонь ненависти – вот что не дает Максимо стушеваться даже когда энергии осталось совсем чуть-чуть.

Демоны идут, демоны. Но несчастных девушек защитить вы сможете без проблем. Жаль, вознаградить они вас потом смогут лишь золотом.

мощь заклятий + военное искусство
Магия Войны
Тень Повелителя
Особенности игры:
Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполняя определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru
cafemax
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ
POWERED BY gamespy
TARGEM GAMES
Бука

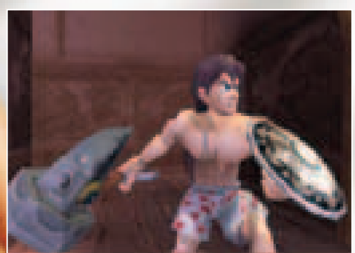
житель одарит вас содержимым своего кошелька, можно зайти в его дом и забрать себе все ценное. Особо жестокие могут поубивать и их домашних кроликов. Жаль, что зажарить и съесть их нельзя.

Интересно, что вышесказанное могло бы в какой-то мере относиться к, скажем, очередной игре серии Devil May Cry. Однако Maximo является еще и полноценным платформером, и именно в его первой части впервые были представлены многие идеи, что затем были с блеском использованы, к примеру, в Ratchet & Clank. Собирательный аспект не ограничивается монетами, аптечками и ключами, а уж с прыгательно-бегательным – и вовсе дела обстоят чудесно. В конце уровня вам выдадут полный список ваших достижений, так что сможете оценить, все ли собрано, или же стоит вернуться и подобрать пропущенные призы. По ходу прохождения герою часто предлагается выбор между простым маршрутом и сложным, на последнем достается заметно больше призов, но и риск упасть и погибнуть велик. Следует учитывать и то, что враги не дремлют, так что очередной прыжок может привести вас аккурат в их лапы. А так как ближе к концу игры меньше чем по трое они не ходят, то умение быстро давить по клавишам, судорожно вспоминая комбинации и порядок выполнения суперприемов, здесь пригодится обязательно.

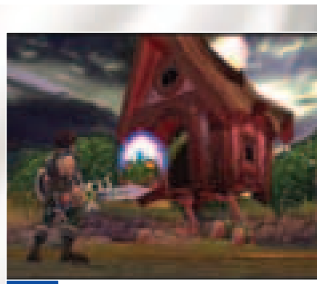
Впрочем, важное отличие сиквела от оригинала – заметно сниженный уровень сложности, на который когда-то как раз жаловались покупатели. Вряд ли у вас вызовут проблемы обычные противники – лишь боссы способны что-то всерьез противопоставить рыцарю-в-трусах. И это притом, что с AI все достаточно хорошо – враги не напирают толпой, а пытаются действовать разумно. Зато достаточно часто встречаются чек-пойнты, а на «большой карте» можно сохраняться и загружаться без ограничений. В оригинальном Maximo, напомню, каждое сохранение стоило геймеру немалых денег.

Вряд ли Maximo vs. Army of Zin станет большим хитом; к сожалению, графический движок явно не дотягивает до стандартов, установленных Jak II и Beyond Good & Evil. Тем не менее, можно рассматривать игру как отличную альтернативу новому поколению платформеров, что должна особенно понравиться тем, кому по душе аркады в духе Gauntlet Legends или Shinobi. ■

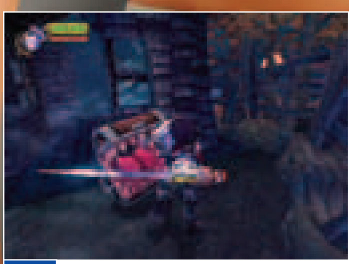
Сражение в самом разгаре. И не надо удивляться восьмихитовой связке. Такие штуки в новом Maximo в порядке вещей.



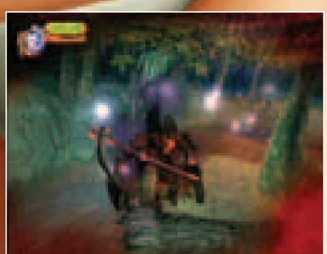
Конан-Варвар в семейных трусах. Герой нового времени!



Симпатичная избушка на курьих ножках ждет гостей.



Сундуки бывают с призами. А бывают – с зубами!



Призраки с косами стоят… И тишина…

СМЕРТЬ С КОСОЙ СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ!

Бои в новом Maximo по-прежнему исключительно удобны, камера передвигается плавно и поддается контролю геймера. В тех же случаях, когда судьба героя висит на волоске, можно произвести суперприем – вызов на помощь самой Смерти. Это не только необыкновенно эффективно, но еще и очень красиво, однако выполнение расходует энергию из линейки Grim Meter. Естественно, по мере прохождения игры «емкость» этой линейки может увеличиваться.

Если наш бравый герой не допрыгивает до платформы, он может зацепиться мечом. Внизу-то ведь – огонь!

THE FALL: THE LAST DAYS OF GAIA

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Приехали ди-джеи и привезли целый самосвал хороших дисков. Что-то не поделили с местной администрацией.

В Fallout мир был куда ужасней и безрадостней. Здесь все вполне даже приемлемо. Жить можно и нужно.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Silver Style Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Silver Style Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2-й квартал 2004 года

http://www.the-fall.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Вот так посмотрит человек неосведомленный и скажет: « Это че про Дикий Запал что ль?». Про него мил человек, про него!

На баке крупными буквами написано Silver. Однако интересный способ добычи драгметалла. Практически из воздуха.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

2003 год не обошелся без потерь. Не дотерпев каких-то пару месяцев до НГ, приказал долго жить наш знаменосец Fallout 3. В древние века, известия такого рода заставляли благородных мужей в отчаянии кидаться на острые клинки. Сегодня мы обходимся без крайностей. Но так тоскливо стало, что хоть вешайся, ей богу!

Как бы пошло это не прозвучало, – жизнь продолжается. И уход титанов со сцены всегда означает зеленый свет юным и дерзким. Что ж, молодым у нас везде дорога. Наследников у коронованной особы оказалось аж двое. Про сибирскую соискательницу «Фазу» вы уже знаете. Теперь из Германии пришла весть о новом кронпринце постапокалиптических земель. Имя ему The Fall. Связь с предшественником более чем очевидная. Особенность Fallout была, прежде всего, в его уникальности. Ролевая игра на развалинах нашей цивилизации, где господствует власть силы, грубости и хамства чрезвычайно понравилась обывателю. Fallout создал моду на все уродливое, радиоактивное, на безысходное и беспросветное будущее. Даже проект S.T.A.L.K.E.R. является эхом и отголоском Fallout. Он был настолько хорош, настолько самостоятелен и силен, что все попытки отклонировать, отпиратить, отплагиатить его не увенчивались успехом. Fallout крепко занял свою нишу и правил там единолично до последнего времени. И вот он оставил нас. Отец мутировавших народов, генералиссимус радиоактивных пустынь скончался, не оставив приемников. Они выискались сами. Самозванцы или «чудом спасшиеся»? О «Фазе» мы подробно говорили в одном из прошлых номеров. Ничего удивительного, что, обладая неполной информацией о проекте, мы все равно поставили его в рубрику «Хит?». Так хочется верить и надеяться. Помочь ребятам, поддержать своих! Свято место пусто не бывает и вот уже в Германии начались работы по созданию нового убер Fallout! Разработчики не скрывают своей симпатии к произведению Black Isle. Даже название у хитрых немцев говорит само за себя. Именно как «фолл» любимая ролевуха известна среди поклонников.

ЛЕД 9

Немцы закидывают игрока в 2062 год. Не так далеко, если подумать. Оправдались ли предсказания разработчиков, надеюсь, мы сможем увидеть воочию. Через 60 лет, по версии, Silver Style никакого благоденствия не наступит (я уже начинаю свыкаться с этой мыслью). Ядерной катастрофы также не ожидается. Немецкие нострадамусы придумали следующие напасти. Для создания благоприятных жизненных условий на богом забытом Марсе, люди создают мощные генераторы – терраформеры. Эти установки в огромных количествах производят углекислоту С02. Шесть таких станций были собраны в одном месте для непосредственной отправки на красную планету. Концентрацией такой мощи не могли не воспользоваться террористы и экстремисты. Уже никто не помнит, какие требования они выдвигали, но результатом захвата терраформеров стало самопроизвольное включение всех установок единовременно. Экосистема Земли не смогла… Точнее, не было больше никакой экосистемы. Гигантские ураганы, землетрясения, глобальное потепление – ответ планеты на варварские действия людей. Людская цивилизация была практически уничтожена.

Чернобылей больше не будет

Два наследника Fallout ни словом не обмолвились о ядерной катастрофе. Оба проекта выбрали совершенно разные причины заката цивилизации.
«Фаза» рассказывает нам о смещении оси планеты, о сдвигах земной коры, о природной ярости. The Fall повествует о людской причастности к разрушению мироздания и этим стоит ближе к отцу-основателю, Fallout.

ДАЖЕ НАЗВАНИЕ У ХИТРЫХ НЕМЦЕВ ГОВОРИТ САМО ЗА СЕБЯ. ИМЕННО КАК «ФОЛЛ» ЛЮБИМАЯ РОЛЕВУХА ИЗВЕСТНА СРЕДИ ПОКЛОННИКОВ.

Банда прячется за бочками и медленно ползет в центр поселка… Погодите… Или это главный герой?

Неужели нас ждет вот такое исключительно сельское будущее?

Как происходит интерактив между членами команды узнаем позже.

20 ЛЕТ СПУСТЯ

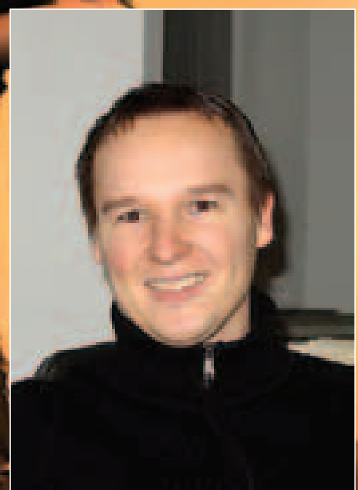
Главный герой, рожденный в годы катаклизма, никогда не видел лучшей жизни. Он привык к диким условиям существования, к борьбе всех против всех. Россказни о былом могуществе людей считал пустой болтовней и сказками. Так бы и жил пещерным человеком, если бы не одно несчастье. Куда уж больше, скажет сочувственный к бедам человечества читатель и будет не прав. Кроме теплых сортиров, потерянных на века, есть вечные ценности, не разрушаемые никакими катастрофами: семья, любовь, дети. Вернувшись с очередной охоты, главный герой обнаруживает на месте родного дома тлеющее пепелище. Поклявшись отомстить бандам и разбойникам, в обилии процветающим в окрестных землях, парень отправляется в Нью-Мехико, где по слухам некий «президент» собирает народ под крыло Нового Государства. Игрок подключается к событиям, как раз у ворот таинственного города.

ВИНТОВКА ГАУССА В КАРМАНЕ

В свое время Fallout продемонстрировал пошаговую ролевую систему, которая привела в восторг многих и многих. «Фаза» уже пошла своим путем, напрочь отказавшись от ходов. Немцы выбрали компромисс. Игра протекает в реальном времени, периодически зависая (в хорошем смысле) на важных моментах. При появлении врага, при критичном ранении и прочих тому подобных случаях. Игрок сам волен ставить на паузу игру, когда это необходимо. Геймплей не замирает, все отданные во время остановки приказы тут же сработают при включении реального времени. Напарники, которых можно набрать до шести штук, также поддаются прямым приказам и установкам («немедленно стреляй при виде цели», «прикрывай меня» и т.д.). Обещают 300 разнообразных стволов, управляемые механизмы, нелинейный сюжет. Fallout капут?

Внимание, внимание! Говорит Германия!

Взволнованная интригующими вестями из Германии, «Страна Игр» поручила мне связаться с Silver Style.



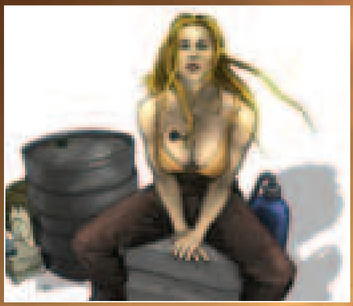
Виктор Перестукин: Fallout 3 отменили. Эта была самая печальная новость 2003 года. Что вы думаете по этому поводу? Теперь, когда вы остались последними хранителями пост-апокалиптических традиций, что вы чувствуете? Есть тяжесть ответственности?

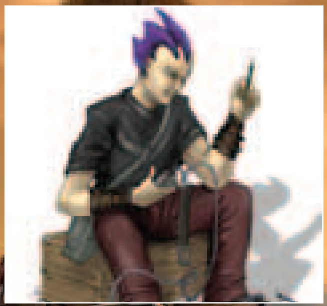
Карстен Штрезе (лидер проекта): Silver Style Entertainment являются поклонниками двух частей Fallout и я согласен, что отмена FO3 – это печальное событие. Но я оптимист и уверен, что рано или поздно мы увидим Fallout 3 на PC. В данный момент The Fall единственная на рынке пост-апокалиптическая игра класса А (*видимо они не знают о «Фазе» - прим. автора*) и я даю слово, все фанаты FO не будут разочарованы. В некоторых моментах она напоминает FO, но у игры есть собственный стиль и уникальный геймплей.

Какой-то подозрительный калич валяется рядом с дверцей машины. И не поймешь - жив ли, мертв ли? Мутант иль человек?

Это уже Operation Flashpoint какой-то. А герой, между прочим, несет на себе 11 кг всякой всячины.

PlayStation 2
Призраки притаились повсюду.
Они жаждут твоей крови.
Они хотят заполучить твою душу.
Ты - охотник
или жертва?
Ты или победишь их,
или станешь
одним из них!
НОВАЯ ИГРА ДЛЯ PLAYSTATION 2 ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ
PlayStation 2
ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ
Локализация и дистрибуция - компания «Софт Клаб»: Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211, тел. (095) 232 6952, e-mail: sales@softclub.ru





Все произойдет в 2062 году

Интересное наблюдение: и в проекте «Фаза», и в проекте The Fall фигурирует одна и та же дата – 2062 год! В случае с «Фазой» это год начала игры (катастрофа там произошла в 2014 г.), в The Fall этот год фигурирует именно как дата катаклизма. Почему внимание разработчиков привлекала именно эта цифра, остается для нас загадкой. Продолжаем расследование.

ВП: Вселенная Fallout обходилась без русских, без немцев, без европейцев вообще. В какой части света будут разворачиваться события The Fall? Найдется ли в игре место нашим потомкам?

КШ: События происходят на юго-западе США, соответственно большая часть населения это американцы. Безусловно, вы также встретите немцев, русских и людей прочих национальностей.

ВП: Ни на одном скриншоте мы не находим мутантов. Увидим ли мы новую форму жизни? Как она будет выглядеть? Как будет себя вести?

КШ: В мире The Fall есть место для мутантов. Но мы решили отойти от сложившихся стереотипов и они выглядят несколько иначе, чем в том же Fallout. В игре есть мутанты и животного происхождения. Много говорить не могу, раскрою слишком много секретов.

ВП: Какие игровые действия доступны персонажу? Будет ли возможность погрузиться, прочувствовать, прожить?

КШ: Персонаж располагает всеми стандартными приемами ролевых игр: стрелять, целиться, красться, перелезать, управлять, разговаривать, убеждать, искать, ползти, нападать из-за угла, карабкаться, копать, чинить, воровать, таскать тела и всякое такое прочее. Все эти способности помогают герою выжить в суровом мире. Например, можно пойти охотиться, поймать животное и приготовить его. Или, например, отправиться на поиски воды, а затем сменять ее у торговца на амуницию. Или собрав из непримечательного с виду железного мусора новый доспех или мощное оружие. А можно, плюнув на все, отправиться в пустыню гонять местных бандитов. То есть, игрок свободен и у него всегда есть выбор.

ВП: Деньги по-прежнему сохранили свою силу в 2062 году?

КШ: Денежных единиц больше не существуют. Торговля – неблагодарное занятие, у людей так мало осталось ценных предметов, что обменяться удается далеко не с каждым.

ВП: Каким вы видите будущее Земли в 2062 году? Вы бы согласились жить в мире The Fall?

КШ: Я всегда утверждал, что игры – это искусство. А искусство обязательно несет в себе какой-то позыв, заряд, послание. The Fall можно расценивать как предупреждение безответственному отношению к окружающему миру. Если ничего не измениться, я предвижу большие неприятности для человечества в 2062 году. Даже если захочу, получить приключенческий опыт, выпавший на долю моего героя, я все-таки предпочту жить в Берлине в 2004 году. Там намного спокойнее. ■

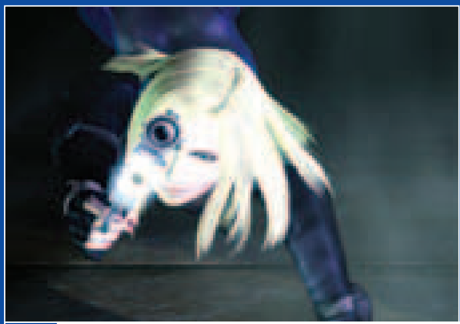
Враги не только сожгли родную хату, но и снесли все стены, разобрали крышу и растащили все по бревнышку. Изуверы!

Хм. Продажа подержанных машин? В таком случае, мне во-о-он тот желтый автобус. Он, по крайней мере, с колесами.

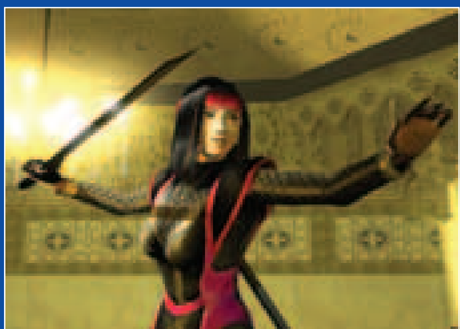
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!
Модемы серии OMNI 56K
OMNI 56K PCI
OMNI 56K MINI
OMNI 56K UNO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K PRO
• Максимальная скорость доступа в Интернет
• Надежная связь на любых линиях
• Легкая установка и простота в обращении
• Три года гарантии
ZyXEL
www.omni.ru

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Japan ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2004 года

http://www.konami.co.jp/



Попробуйте быстро найти десять различий между Айс и Ниной из Tekken.



Аска, в свою очередь, смотрелась бы абсолютно к месту в качестве очередной героини Tenchu.

Когда скрещивают Metal Gear Solid и P.N. 03 в нужных пропорциях, получается гремучая смесь вроде той, что предлагают нам подопечные г-на Хоригами.

CY GIRLS

СЛОВО ПРОДЮСЕРУ:

«Конечно, сложнее всего было воплотить сразу два вида действия, два различных подхода к геймплею. Но мы изначально хотели, чтобы у геймера создавалось ощущение, что под лейблом Cy Girls он получает не одну, а две разных игры, в которые и играть надо по-разному. <…> Другие оперативницы подразделения присутствуют в игре, с ними вы связываетесь по рации. Если нам выпадет счастье заняться производством сиквела, на месте главных героинь обязательно окажутся новые девушки. <…> Takara обладает лицензией на игрушки Transformers. Лично мне очень хотелось бы скрестить этих роботов и Cy Girls в будущем проекте…»

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

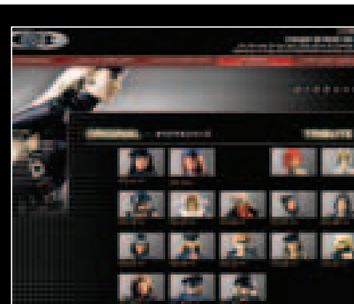
Вышло так, что в токийских офисах Konami параллельно идет создание двух игр, которые западные журналисты неизменно сравнивают друг с другом. Никто не слушает разработчиков (сотрудников Хидэо Кодзимы и коллег Ацуси Хоригами) – после E3 пресса в массовом порядке уверовала, что Cy Girls суть упрщенный клон Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Хотя в действительности игры совершенно разные, несмотря на жанровое и даже чисто внешнее сходство.

Визуальное сходство ряда графических элементов оформления и цветовой гаммы, корни обоих проектов в жанре stealth action, да и просто тот факт, что команды разработчиков занимают соседние этажи в токийском офисе KCEJ – этого оказалось достаточно, чтобы Konami обвинили в копировании собственных идей, постановке на конвейер концепции MGS и прочих смертных грехах. Упомянутый чуть выше продюсер Cy Girls, Хоригами-сан, не очень доволен скоропалительными выводами пишущей братии. Он-то в работе над проектом как раз постарался четко дистанцировать, изолировать особенности stealth-геймплея, уравновесив их принципиально иной, более энергичной моделью поведения персонажа. Строго говоря, в этом футуристичном техно-боевике две главных героини, и к обеим «кибердевочкам» у авторов свой подход. Айс (Ice) – эдакий Сэм Фишер в юбке: увешанная хайтековыми гэджетами хладнокровная блондинка, непревзойденная специалистка в области огнестрельного оружия. Аска (Asuka) – девушка-ниндзя, в совершенстве владеющая боевыми искусствами и холодным оружием. Соответствующим образом разнится и геймплей: если снайперша Айс предпочитает разбираться с врагами на большом расстоянии, желательно из укрытия, то юркая японка с размаху влетает в самую гущу противников, раздавая смертельные удары острой катаной – динамика игрового процесса в этом случае намного ближе к Devil May Cry. Члены спецподразделения Cy Girls отличаются способностью сражаться не только в реальности, но и погружаясь в киберпространство, где они приобретают совершенно новые способности (акробатика в стиле «Матрице» – стандартное блюдо рядовых уровней, поэтому для поединков с программами-стражами придуманы еще более впечатляющие эффекты). Коли уж сравнивать проект с какими-то конкретными играми, то наиболее близка по

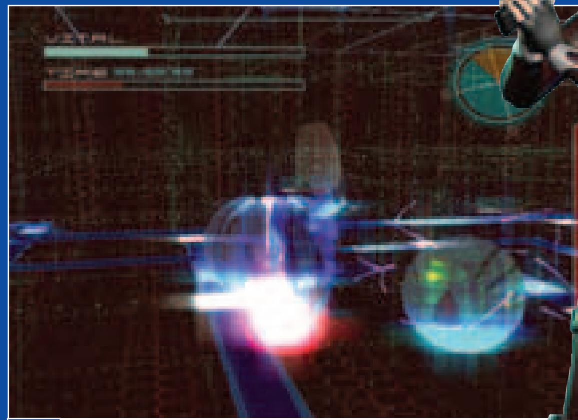
СЕКРЕТЫ COOL GIRL!

16 ХРАБРЫХ ПЛЮС СПЕЦИАЛЬНО ПРИГЛАШЕННАЯ CUTEY HONEY

Изначально Cy Girls – или, как их называют в Японии, Cool Girls – линейка коллекционных фигурок от фирмы Takara, куда входят шестнадцать пластиковых защитниц планеты Земля от поползновений таинственного преступного конгломерата. На нашей памяти это первый случай после солдатиков G.I. Joe, когда девелоперов вдохновляет не книга или фильм, а серия фигурок персонажей (оценить оригиналы можно в сети по адресу http://www.takaratoys.co.jp/CG/products/products.html).



Аска пикирует с потолка, как и подобает настоящему ниндзя. Противник заметил ее слишком поздно, его уже ничто не спасет.



Кибернетическая вселенная вызывает моментальные ассоциации с Tron, Shadowrun и вездесущей «Матрицей».

духу не столько серия MGS, сколько Nina – новое детище создателей Tekken, также предлагающих публике трюковый экшн с участием обольстительной героини в облегающем костюме. Только в Cy Girls героинь побольше будет, да и stealth-налет выгодно оттеняет игру на фоне простых beat'em up'ов…

Естественно, прихотливая комбинация геймплейных элементов и высокая динамика потребовали внимательного подхода к реализации игровой камеры. Можно выбирать из двух вариантов: либо камера автоматически следует за девушкой, либо управляется правой аналоговой рукояткой Dual Shock 2. На E3 мы попробовали второй способ, и были слегка огорчены медлительностью, с которой камера реагировала на команды. Впрочем, с середины мая миновало достаточно времени, и вполне возможно разработчики уже исправили этот мелкий, но раздражающий нюанс. В остальном Cy Girls смотрится очень даже приятно: уж где-где, а в Konami умеют извлекать из ограниченных ресурсов PS2 максимально привлекательный результат (вспомните, чего стоит одна только Silent Hill 3 – она ведь тоже на соседнем этаже сделана). В потенциале проект может оказаться не просто любопытным жанровым гибридом, а настоящим хитом и, при самом удачном стечении обстоятельств, удачным стартом целого сериала. С чего-то подобного начинался, например, Syphon Filter… ■

ЕСЛИ АЙС ПРЕДПОЧИТАЕТ РАЗБИРАТЬСЯ С ВРАГАМИ НА БОЛЬШОМ РАССТОЯНИИ, ИЗ УКРЫТИЯ, ТО ЮРКАЯ ЯПОНКА С РАЗМАХУ ВЛЕТАЕТ В САМУЮ ГУЩУ ПРОТИВНИКОВ, РАЗДАВАЯ СМЕРТЕЛЬНЫЕ УДАРЫ ОСТРОЙ КАТАНОЙ.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
■ РАЗРАБОТЧИК: Электроникум+ ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 29 января 2004 года

http://rusfront.media2000.ru/rusfront2/

РУССКИЙ ФРОНТ 2

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Всего шесть месяцев прошло с момента выхода оригинального «Русского Фронта», а разработчики из компании «Электроникум+» смело заявляют, что релиз продолжения состоится уже в декабре текущего года. Более того, команде уже сейчас есть, чем порадовать поклонников первой части.

И действительно, доступная в сети технологическая демо-версия держится молодцом. Игра серьезно выросла над собой и вполне может составить конкуренцию лучшим представителям жанра варгеймов.

Трудно всерьез воспринимать разработанный за полгода сиквел. Но давайте оставим скепсис при себе, игра действительно серьезно изменилась и стала полностью трехмерной. Плоской перестала быть не только военная техника – поле брани тоже с гордо поднятой головой вступает в новое измерение. На каждом уровне невооруженным глазом видны холмы, возвышенности и равнины. Разумеется, расположение техники будет влиять на радиус стрельбы и скорость движения. И если раньше карта была полностью рисованной, то теперь все детали рельефа моделируются отдельно. Например, города отныне состоят из отдельных трехмерных зданий, а деревья и кусты по-настоящему возвышаются над землей. Огромные, с многоэтажный дом, танки поначалу смотрятся на таком уровне, словно исполинские мехи. Что, на самом деле, вполне естественно, если учесть, что каждая модель условно изображает целое подразделение и обладает десятком никак не свойственных одинокому танку характеристик.

Раз уж проект вышел в третье измерение, было бы очень уместно позволить игроку самому определять положение камеры. И, действительно, отныне наблюдать за боем можно с любой удобной точки зрения. Вид на максимальном удалении практически ничем не отличается от положения камеры в первой части, но если оно почему-то пришлось вам не по душе, карту всегда можно приблизить или повернуть.

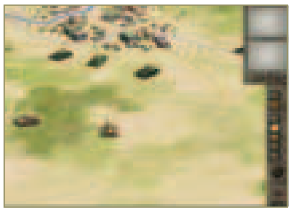
Согласно доброй традиции, разработчики обещают «серьезно улучшить» искусственный интеллект. Не знаю, что они имеют в виду, но на правильном уровне сложности железный болван давал здорово прикурить еще в оригинальной игре. Впрочем, пока компьютер играет честно, мы будем только рады любым трудностям. Нет никаких сомнений, что в игру будут добавлены новые виды военной техники. Какие именно, разработчики пока не объявили, но точно известно, что появится авиация, которой в первой части, действительно, не хватало. Будет и сетевая игра, как в обычном, походовом, режиме, так и по электронной почте. Воображение тут же рисует картины масштабных сражений игроков этак на десять – а для этого в игре очень к месту пришлись бы новые стороны. Конечно, историческая специфика «Русского Фронта» не предусматривает никаких неожиданностей, но кто знает.

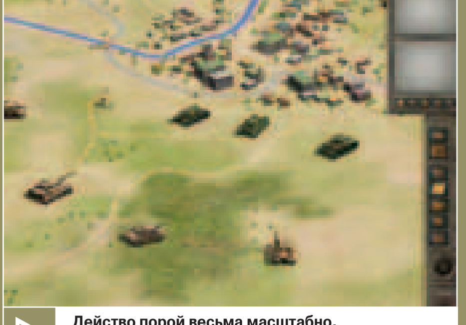
Хорошо это или плохо, но выставленная на всеобщее обозрение технологическая демо-версия показывает нам только потенциальные возможности движка. Игрой уже можно любоваться, но трогать руками еще ничего нельзя. Отправить танки в атаку, посмотреть на анимацию или узнать сюжет кампании не удастся – значит, разработчики смогут еще не раз удивить нас. Сейчас у них есть все шансы выйти на уровень серьезных варгеймов и показать Panzer General, кто победил во Второй Мировой. ■

ПЛОСКОЙ ПЕРЕСТАЛА БЫТЬ НЕ ТОЛЬКО ВОЕННАЯ ТЕХНИКА – ПОЛЕ БРАНИ ТОЖЕ С ГОРДО ПОДНЯТОЙ ГОЛОВОЙ ВСТУПАЕТ В НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ.

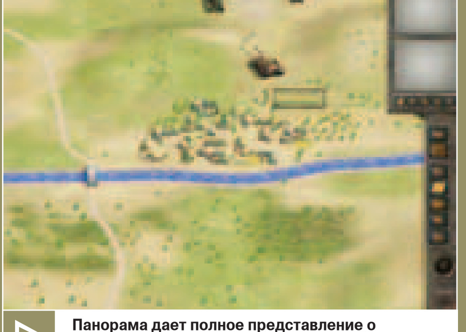
ТОРОПИСЬ МЕДЛЕННО!

Планирование. Пожалуй, в игре это один из самых главных моментов – едва ли не залог успеха. Не спешите проматывать брифинги и всегда внимательно изучайте описание к текущей миссии; обращайте внимание, какие города придется атаковать или удерживать. Нередко тут же можно наткнуться на подсказки, где можно ожидать засады или откуда, как снег на голову, может высыпать враг со своим подкреплением. Кстати, неплохо сделать вылазку ознакомительного плана, не стремясь победить любыми средствами, разведывая скопления техники.





Действо порой весьма масштабно. Ждем релиза!



Панорама дает полное представление о происходящем на поле боя.

Как видите, текстуры довольно четкие, а тени – достаточно реалистичные. Камеру при желании можно расположить как угодно.

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон (ОАО Sonic Duo)
8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")
8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.
Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ
Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i
Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: **sales@smxit.ru**.

Powered by smxit

NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 31597	Bring Me To Life	Evanescence	SI 60099	Jenny From The Block	Jennifer Lopez
SI 8487	Brown Eyed Girl	Van Morrison	SI 60170	Lady Marmalade	Christina Aguilera
SI 60197	Calling	Geri Halliwell	SI 60147	Мое сердце	Сплин
SI 60127	Ex-Girlfriend	No Doubt	SI 60081	Who Let The Dogs Out	Baha Men
SI 60145	Филини	Сплин	SI 75049	People Are Strange	The Doors
SI 75064	Whenever, Wherever	Shakira	SI 60191	Pink Panther Theme	Henry Mancini
SI 60122	Fraggle Rock	The Muppets	SI 31953	Под испанским небом	Ariana
SI 60087	Go Let It Out	Oasis	SI 60143	Полковник	Би-2
SI 60203	Head Over Feet	Alanis Morissette	SI 60148	Попытка №5	ВиаГра
SI 60139	Hey Baby	No Doubt	SI 60144	Серебро	Би-2
SI 60098	I Am Mine	Pearl Jam	SI 60128	She's The One	Robbie Williams
SI 60204	Ironic	Alanis Morissette	SI 60166	Strangers in the night	Frank Sinatra

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77057
	SI 77011		SI 77033		SI 77058
	SI 77012		SI 77034		SI 77059
	SI 77013		SI 77035		SI 77060
	SI 77014		SI 77036		SI 77075
	SI 77015		SI 77037		SI 77076
	SI 77017		SI 77038		SI 77077
	SI 77018		SI 77042		SI 77078
	SI 77020		SI 77043		SI 77093
	SI 77021		SI 77088		SI 77094
	SI 74048		SI 77089		SI 77095
	SI 77086		SI 77091		SI 77096
	SI 77087		SI 77092	NEW	SI 77084
NEW	SI 77079	NEW	SI 40061	NEW	SI 77083
NEW	SI 77080	NEW	SI 77081		
NEW	SI 40058	NEW	SI 77082		

Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76016	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76056	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76057	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76058	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76059	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76060	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76061	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76062	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76063	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76064	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76065	SI 76066
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

КЛАССИЧЕСКИЙ КОСМИЧЕСКИЙ ШУТЕР В НОВОЙ ОБЕРТКЕ

GRADIUS V

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2 ■ **ЖАНР:** shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Treasure
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 10 февраля 2004

http://www.konami.com

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Есть еще среди нас геймеры-ренегаты – те, чьему сердцу милы двухмерные сайд-скроллеры с игровым процессом, что был изобретен более десяти лет назад. Да-да, поклонники горизонтальных «аркадных шутеров старой школы», настал и ваш черед – в ласковые объятия PlayStation 2 возвращается уже почти похороненная серия Gradius. Встречайте гостью!

Нововведений анонсировано немного – такова уж природа ретро-жанров: похожесть на предыдущие игры серии становится своеобразным достоинством, гордо выставляемым самым крупным шрифтом во всех пресс-релизах. Ну а всякие новости из классического превью-списка («Больше! Красивее! Музыка громче!») воспринимаются, наоборот, с опаской: уж очень просто уничтожить классический геймплей бездумной штамповкой бесконечных рюшечек – слишком многими играми эта истина доказывалась. А так – и волки сыты, и овцы, в общем-то, всем довольны. Пятая часть аркадного шутера, двухмерного по своей природе, предстанет перед нами в 3D-исполнении в окружении красивейших спецэффектов. Семь красочных уровней, мириады врагов, улучшенная система power-up'ов, огромные боссы и традиционно высокий уровень сложности – все как всегда, как на игровых автоматах, как на NES, GBA или PlayStation. У шутера R-Type Final, о котором мы писали в одном из предыдущих номеров, появился достойный конкурент, благо концепции очень схожи. Что ж, поклонники купят обе игры. Остальные – разо-о-ойдись! ■

Да, мы знаем, что луч лазера в космосе не виден. Ну и что?

Хороший пилот может пройти и сквозь такое, не погибнув.

Очень красивая картинка из игры. Мы можем видеть Маленький Кораблик на фоне Большого Космоса. Очень красивая картинка.

COLD WINTER

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games■ **РАЗРАБОТЧИК:** Swordwish Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

http://www.vugames.com

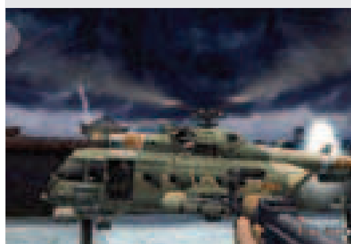
АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Когда небезызвестный господин Джеймс Бонд еще только начинал свою блестящую карьеру, готовясь к съемкам целой череды блокбастеров с самим собой в главной роли, были уже на свете люди, раскрывавшие заговоры зловещих преступных организаций и спасавшие мир – причем с не меньшим успехом, чем герой Флеминга.

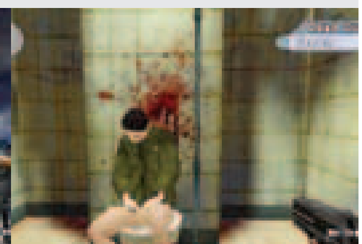
События игры Cold Winter, которую VU Games намерено выпустить в следующем году эксклюзивно для PS2, служат тому ярким доказательством. Главный герой CW – агент разведки MI-6 по имени Эндрю Стерлинг, работающий в Гонконге. Точнее, пытавшийся работать, – игровые события начинаются с того, что доблестный шпион схвачен китайцами и препровожден в тюрьму, откуда ему и предстоит выбираться.

Многим Cold Winter напомнит сравнительно недавнюю James Bond 007: Nightfire – как внешне (обе игры принадлежат к жанру FPS), так и в плане игрового процесса. Разработчики из Swordfish Studios уже пообещали, что в их проекте в равных долях будут присутствовать stealth-элементы и чистый экшн, со всей прилагающейся атрибутикой – взрывами, пальбой и лужами крови. Технически CW пока смотрится неплохо благодаря симпатичным спецэффектам и плавной анимации персонажей. Недочеты, разумеется, есть, но до выхода проекта осталось еще довольно много времени и есть все основания полагать, что все они будут исправлены.

Пока Cold Winter выглядит достаточно многообещающе, пусть и не революционно, так что подождем следующего года, чтобы можно было вынести окончательный вердикт. ■



События будут развиваться динамично, как и положено в боевике.



Смерть на унитазе... У кого-то явно нездоровое чувство юмора.

В узких коридорах вы особенно уязвимы для вражеских пуль. Но и солдаты противника лишены возможности уклоняться от выстрелов.

PITFALL HARRY

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, GameCube, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Edge of Reality
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 31 января 2004

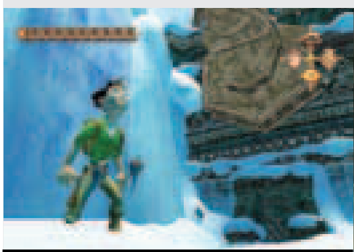
http://www.activision.com

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

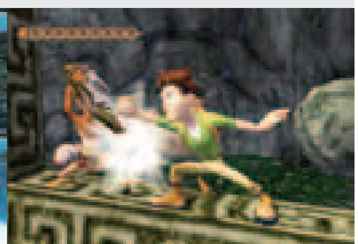
Во времена 16-битных агрегатов Pitfall снискал популярность и славу благодаря шикарной анимации – движения главного героя ничуть не уступали знаменитому «Принцу», а это дорогого стоило. Ну а с точки зрения концепции игра представала неким «взрослым» аналогом «Книги джунглей» – тут тебе и лианы, и крокодилы, и таинственные пещеры. В общем – стопроцентный хит.

Ну а теперь, в годину повального увлечения римейками и сиквелами запылившихся хитов, Edge of Reality по крупицам воссоздает позабытого героя. И на этот раз упор сделан на «кульную» 3D-графику и юморной геймплей. Из почти кинематографического образа Гарри превратился в большеголовое худосочное подобие игрушечного ковбоя Вуди из популярного мультика студии Pixar. Смотрится это ужасно, особенно если вы помните, как выглядела оригинальная игра десять лет назад. Тем не менее, Гарри – шустрый парень, ему все нипочем. Он укроется щитом от роящихся искр, двойным прыжком спасется из глубокой пропасти, применит кун-фу на всех встречных негодяев – от мартышки до носорога, а уж как он пользуется брючным ремнем и лианами – посмотреть любо-дорого! Восемь игровых зон, пятьдесят уровней и новогодний мешок боссов – вам хватит или рассказать про крокодилов? Нет уж, лучше посмотрите сами. Крокодилы – это ого-го!

А вообще – нас ждет очередной добротный платформер, в меру смешной, в меру глупый, с некоторыми новациями и кое-какими штампами. ■



Что, лед не видел никогда? Ах, ты же из жарких стран...



Просто-таки Mortal Kombat: Sub-Zero vs. Scorpion.

Гарри и крокодилы созданы друг для друга. Будьте уверены, куда бы вы ни шли, где бы ни присели – ОНИ здесь, ОНИ рядом...

GOTCHA FORCE

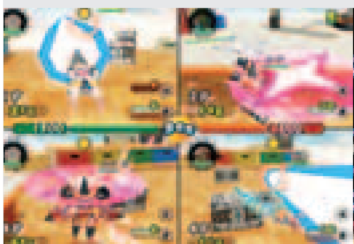
■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 17 февраля 2004 года

http://www.capcom.com

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Когда-то давно все авторы журнала были детьми. Тогда мы не знали о покемонах, роботах-трансформерах и коварных Легионах Смерти, которые грозят уничтожить все живое с собой вместе из одной лишь зловредности. Зато мы очень любили всякие радиоуправляемые машинки. Ведь нужно всего лишь представить их покемонами, роботами-трансформерами и Легионами Смерти, а остальное – дело десятое. Главное – игра!

Gotcha Force – новый так называемый 4x4 Fighting, эта концепция многим знакома по серии Power Stone для Dreamcast. Остальным напомню, что суть игры в том, что на некую арену выгружаются боевые единицы в количестве от двух до четырех штук, которые нещадно друг друга истребляют в надежде выиграть раунд. В нашем случае роли боевых единиц исполняют мультяшные роботы, прилетевшие на Землю искать защиты у японских школьников. Запутались? Все просто. Родная планета наших пластмассовых друзей была уничтожена зловредным Галактическим Императором и его Легионами Смерти. Более того – негодяю понравилось крушить небесные тела, и теперь он недобро смотрит на старушку Землю. Тут-то на сцену и выходят отважные земные дети допризывного возраста, которые должны взять на себя командование выжившими роботами и последовательно разбить превосходящие силы противника во дворе школы, на детской площадке и близлежащей клумбе. Такой вот Evangelion для самых маленьких геймеров. ■



Split-screen на четверых игроков – это здорово!

Можете не любить аниме, но из песни слова не выкинешь!

Боевая система привычна: атаки дальнего действия, ближний бой плюс спецвозможности. Но ведь неплохо выглядит, да?

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Natsume ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Natsume
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 4 марта 2004

http://www.natsume.com/

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Есть такая профессия – Родину кормить. В буржуазных кругах она называется «фермерство». Казалось бы, скучнейшее занятие – в пять утра дойка, потом нужно выгнать скотину на пастбище, а самому – в поле. И так все лето. Да и зимой ничуть не веселее, разве что в поле ездить не надо, у лошадок каникулы. Скука. Но хитрые японцы из любого корнеплода умеют сделать отличную конфетку, уж мы-то с вами знаем.

Ветераны джойстика уже поняли, о чем речь – на эту зиму намечен релиз долгожданной Harvest Moon: A Wonderful Life, новой трехмерной игры сельскохозяйственной RPG-серии. Ситуация с Wonderful Life складывается весьма интересная – игра уже буквально на пороге магазинов, а Natsume лишь однажды поделилась своими планами. Мы узнали о том, что игра разрабатывается эксклюзивно для GameCube, не являясь ни портом Save the Homeland (PS2), ни римейком Friends of Mineral Town (GBA) или какой-либо старой разработки. Узнали мы, что «Чудесная жизнь» ожидает нас в полном 3D, а в основу ее ляжет существенно доработанный, но все же классический геймплей, основанный на 16-битной формуле успеха: смесь симулятора фермерской жизни с тактико-стратегическим уклоном и основных JRPG-составляющих, обильно приправленных мини-играми и прочими вариациями на тему «тамагочи». В общем, игра ожидается весьма интересной. Хотя если вам никогда не нравилось летом посещать дачу с грядками, то вряд ли оцените прелесть Harvest Moon. ■

Корова очень любит молоко, но – не дотягивается...

Рыбалка – дело полезное. Надо ведь чем-то кота кормить.

Love-sim составляющая игры существенно разрастется, позволяя завести жену, детей, собаку и даже тещу. Чудесная жизнь!

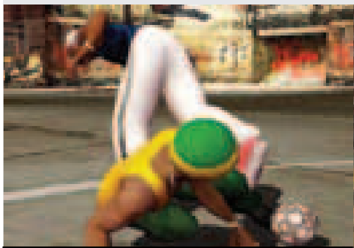
URBAN FREESTYLE SOCCER

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Silicon Dreams
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 6 февраля 2004 года

http://www.acclaim.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Спорт бывает разным, как и люди, которые им занимаются. Казалось бы, что нового мы можем найти в симуляторе футбола после многочисленных игр серий FIFA от EA Sports и Pro Evolution Soccer от Konami? Да ничего! В издательстве Acclaim тоже так подумали и решили предложить свой вариант игры всех времен и народов. Urban Freestyle Soccer – это не обычный футбол, что проходит на стадионе в окружении заполненных зрителями трибун. И трибун не будет, и игра пойдет по несколько иным правилам – ведь вам предлагается принять участие в футбольном чемпионате... уличных банд. Оных банд в UFS всего десять, каждая, по утверждениям разработчиков, обладает своим собственным стилем игры. Команды состоят из четырех человек, каждый «спортсмен» располагает внушительным арсеналом приемов, многие из которых отнюдь не безопасны для здоровья окружающих. В этом и заключается главная «изюминка» – вы не просто играете в футбол, вы играете в футбол на выживание! Выбирать можно из нескольких режимов, предназначенных как для одиночной, так и для коллективной игры, так что скучать наверняка не придется. Авторы постарались как можно точнее воспроизвести атмосферу трущоб мегаполиса, где происходят соревнования, и не поскупились на детали – опрокинутые мусорные баки, граффити и тому подобные вещи как нельзя лучше подчеркивают общий настрой Urban Freestyle Soccer. Конечно, на полноценного соперника серьезным футбольным симуляторам UFS никак не тянет, но этого от нее никто и не потребует. ■



В такой игре уже не до голов – хорошо бы уцелеть.

Трус не играет в футбол – биться надо до последнего зуба.

Хрупкие девушки присутствуют на площадке не только в качестве болельщиц. И бороться за мяч они умеют не хуже всякого другого.

CONAN

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** TDK ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cauldron
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004

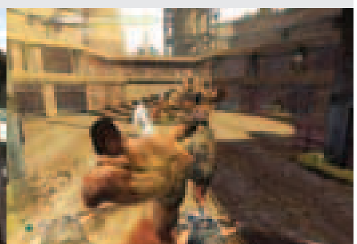
http://www.conangame.com

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

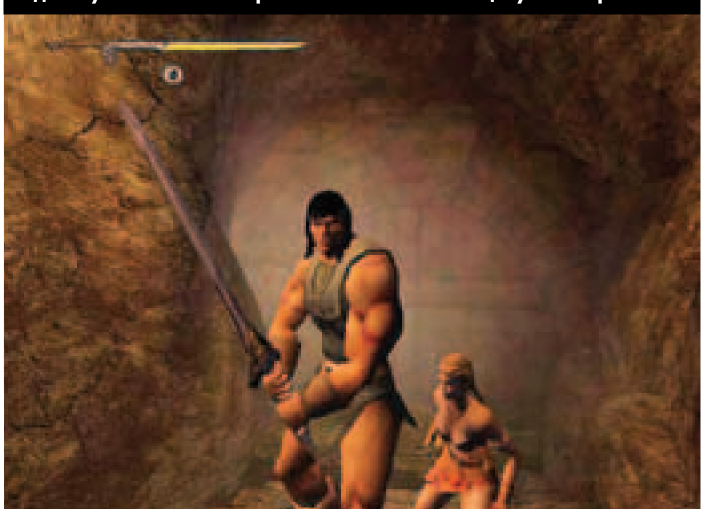
Разработчики не так уж часто радуют скромных обладателей PC настоящими аркадными боевиками. В этом отношении положение владельцев различных консолей, несомненно, куда как выгоднее. К счастью, издательство TDK продемонстрировало верность идеалам свободы, равенства и братства, анонсировав Conan сразу на множество платформ.

Знаменитый (во многом благодаря неподражаемому Арнольду Шварценеггеру) накачанный варвар Конан уже не раз появлялся на игровом горизонте, однако вряд ли кто-то сможет назвать игры о нем хитовыми или хотя бы запоминающимися. Изменит ли ситуацию новый проект? Что ж, по крайней мере, мы можем надеяться. А на данный момент игрушка выглядит весьма традиционно. Вернувшись после долгих странствий в родные края, наш здоровяк находит их под властью темного злобного культа (наверняка пропагандирующего кровавые жертвоприношения юных дев). Не долго думая или не думая вообще, он с помощью игрока начинает вырезать всех и вся. На кровавую эпопею нам отводится более дюжины типов противников и около 14 локаций, судя по скриншотам и словам разработчиков, весьма живописных. Вообще, к реализации графики Cauldron подошла со всей серьезностью, намереваясь порадовать нас и реалистичным дымом, и правдоподобным огнем и современной отражающей свет водицей. Только одной лишь приятной картинки, да куцых RPG-элементов (вроде набора опыта, который также заявлен) для успеха в наше время маловато будет. В конце концов, тягаться варвару придется с таким тяжеловесом, как The Lord of the Rings: The Return of the King. ■

Обезглавленная рыба на площади. Неужели они казнят рыб?!



Кия! Удар этой ножки приравнивается к поцелую электрички.



Вот он, наш жилистый, как кусок буженины, герой.
А кто это в мини-юбочке на заднем плане? Уж не Зена ли?

LULA 3D

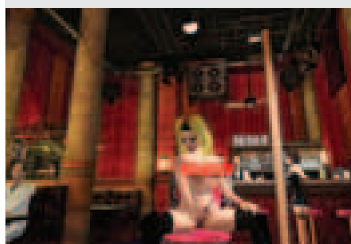
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV Software
■ **РАЗРАБОТЧИК:** CDV Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1 квартал 2004

http://www.lula3d.de

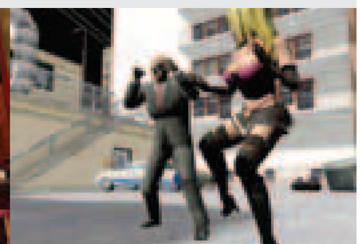
РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Тема секса чрезвычайно популярна в индустрии развлечений, и сфера игр – не исключение. Здесь – и недавно надумавший вернуться Leisure Suit Larry, и великолепная серия Wet, и бесчисленная армия видеоквестов разной степени пошлости. В начале следующего года лагерь сексуальных во всех смыслах проектов пополнится еще одним творением эротической мысли – Lula 3D.

Игрушка, правда, имеет мало общего с квестами, и того меньше – со стратегиями. Разработчики характеризуют свое детище как action/adventure. Мы выступаем от лица некой Лулы, преуспевающего кинопродюсера. У красотки случилось несчастье – злодеи похитили лучших актрис. Однако негодяи оказались дилетантами и умудрились «наследить», в итоге Лула получает вожделенную «ниточку», которая поможет ей найти похитителей и их жертв. Спрашиваете, где же здесь эротика? Дело в том, что, в отличие от бородатых десантников, Лула не может отстреливать злодеев пачками и выбивать из свидетелей информацию вместе с зубами. Для достижения цели красавица использует… свое тело, анимированное, к слову, при помощи нестареющей motion capture. На протяжении 12 локаций вы будете грудью (и не только!) прокладывать путь к негодяям, попутно танцуя стриптиз в ночных клубах и предоставляя «каждому плохому парню все, что он хочет» (цитата от разработчиков). Впрочем, элементы традиционных «боевиков с похищениями» тоже будут. Так, нам обещают автомобильные погони на головокружительных скоростях и эффектные драки. ■



Кто придумал цензуру?!
Я лично вцеплюсь ему в горло!



Компьютерный ответ на Dead or Alive?

Опасный скриншот. Попытка одновременно рассматривать авто на заднем, и блондинку – на переднем плане грозит косоглазием.

BEYOND DIVINITY

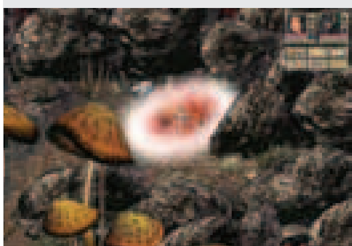
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Бука
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** CDV ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Larian Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2004 года

http://www.larian.com/riftrunner/

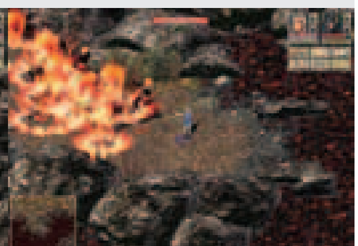
РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Думаете, проекты какого жанра могут претендовать на максимум успеха при минимуме затрат на графику? Конечно, не боевики. А вот RPG – в самый раз! Сколько мы имеем примеров, где за скромной графикой скрывалось поистине титаническое содержание! Да взять хотя бы серию Fallout!

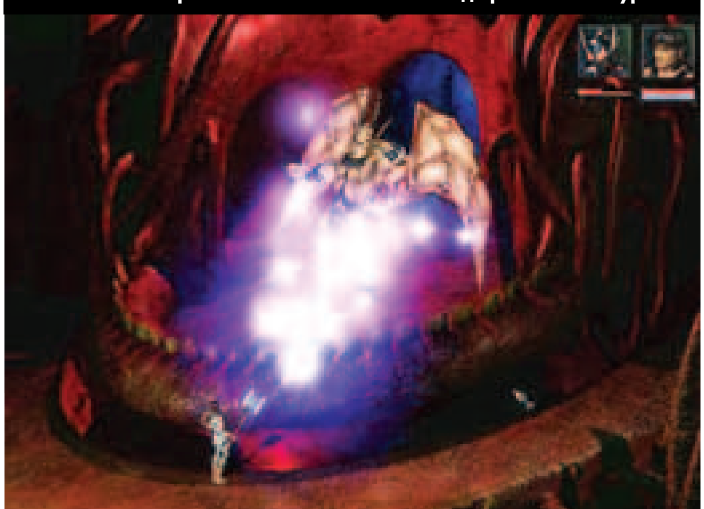
Beyond Divinity, впрочем, на столь заоблачные лавры не претендует. Тем не менее, с упомянутым гигантом его связывает необходимость завлекать игрока чем угодно, но только не графикой. Последняя, как видите, больше похожа на условность. В качестве главной «завлекалочки» для своей игры сотрудники Larian Studios избрали сюжет. Согласитесь, не каждый день удается попасть в шкуру доблестного борца со злом, неразрывной нитью связанного со своим лютым врагом. Во время битвы с могущественным некромантом главный герой как-то проглядел появление демона, который благополучно утащил его в свой мир. Кажется, ничего страшного! Убиваем супостата, будь он хоть трижды боссом уровня, и назад, в родные пенаты. Увы, не все так просто. Некромант незримой цепью сковал душу героя и сознание потусторонней твари. Игроку предстоит пойти на сговор с демоном, чтобы вместе отыскать трещину между мирами, которая откроет путь домой, а рыцаря смерти освободит от вашего надоедливого присутствия. На пути к этой великой цели вы сможете вдоволь настранствоваться по миру, выполняя побочные квесты. Примечательно, что действие протекает во вселенной Divine Divinity. ■



Вылазка по грибы. Главное – топор не забыть!



А спецэффекты – ничего. Пару лет назад прошли бы на ура…



Ненавистное воплощение зла во всей своей злобности и ужасности! Насмерть разит синенькими огоньками.

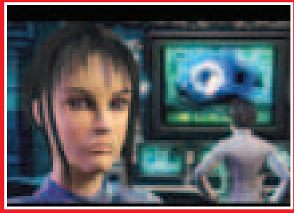
СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.
1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.
2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.
3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.
4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.
5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.
6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?
8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!
9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.
10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Deus Ex: Invisible War
стр. 52

В Invisible War акцент на stealth action куда сильнее, чем в первой части. Однако дело вовсе не в моде. Эта игра – не о том, у кого больше ствол, не о прокачке персонажа и не о поисках сверхмощных артефактов…

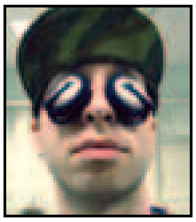
«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

НАША КОМАНДА

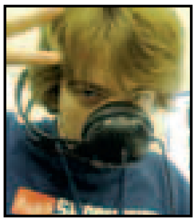
НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА

Алекс Глаголев
Зольдат удачи



Я вижу свет в конце тоннеля! Я касаюсь солнца рукой. Плечом к плечу мы ломимся в космос, превозмогая законы Вселенной и здравого смысла. Как утверждают трактористы и редакторы, и на Марсе будут яблони цвести!

Валерий «Снегурка» Корнеев
Редактоид

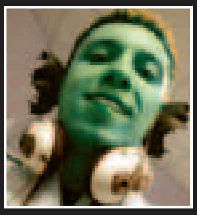


Вы спрашиваете, «СИ» отвечает. Да, мы тут играем в «Сталкера». Нет, справа от меня не Кшишек Роботов. Да, футболку с написью «SHORYUKEN» можно купить на сайте http://www.gameskins.com. Лимит ответов исчерпан.

Константин «Wren» Говорун
Робокоп

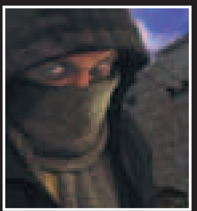
(противным голосом) Врен – робот, который служит тому, кто его включит. Нажмите красную кнопку, чтобы перевести Врена в режим агрессии. Нажмите зеленую, чтобы Врен нес возмездие во имя Луны. Weapon ready!

Анатолий Норенко
Космический Брат



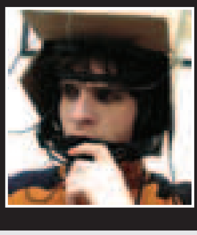
Сжимаю руль и нащупываю ногой педаль газа. В это время красивая девчонка с дерзкими хвостиками и голым пупком выбегает на стартовую площадку, а аудиосистема вовсю разрывается от воплей вокалиста Static-X.

Михаил Разумкин
Бильд-сталкер



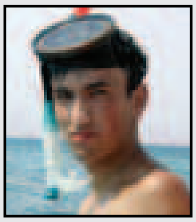
Каждый раз смотрю по сторонам и удивляюсь: неужели вот ЭТИ люди два раза в месяц выдают нагора один из лучших в России игровых журналов? А ведь так оно и есть. Вероятно, это действие некой загадочной радиации...

Алик Вайнер
Картограф Вселенной



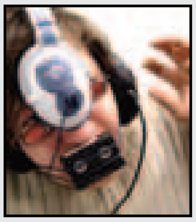
Утром во время сдачи номера картонный короб на голове давит на мозжечок и заставляет судорожно подергиваться правую руку, сжимающую мышку в последних попытках завершить работу над номером...

Полос Атый
Рыцарь ордена джеданитов



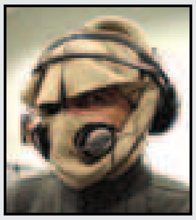
Перебрался работать в редакцию (раньше как-то все дома), рассчитывая оградить себя, любимого, от игр. День закончился жесткой зарубой в UT, в которой приняли участие все окружающие. Поработал...

Сергей Лянге
Марсианский хроник



Этой ночью сдавал CGW RE нового дизайна. Фоном – Саша Каретный. Чуть не задохнулся, оборачиваясь наушниками для снимка. Был вторым в Unreal Tournament после Великого Полосатого. Вот так и живем, блин!

Леонид Андруцкий
Вождь галактического пролетариата



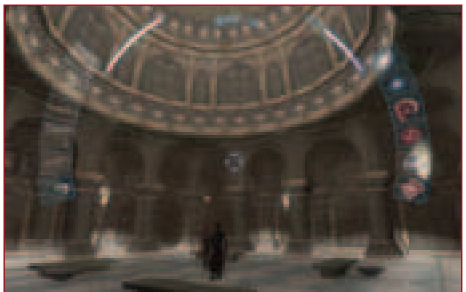
Внимание! Кто еще не купил геймерский прикид (см. фото) — тот лох. Обращайтесь к нам! За сходную цену продадим: чалмы, тюбетейки, береты, панамки и пионерские пилотки (хит сезона). Можно по бартеру. Самовывоз!

AquaNox 2
ОТКРОВЕНИЕ
Безграничные просторы океана ждут тебя!
карты размером 16 квадратных километров
захватывающий и необычный игровой процесс
эмоциональный и интригующий сюжет
большой простор для тактических действий
мощный искусственный интеллект
JoWooD Productions
© 2003 «JoWooD Productions». © 2003 «Massive Development». All rights reserved. © 2003 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены.
Издатель «Руссобит Паблишинг». Изготовлено в России. г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21.
www.russobit-m.ru ; e-mail: office@russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru ; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru ; (095) 212-27-90.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» ■ РАЗРАБОТЧИК: Ion Sorm ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1300, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт, 2 Гбайт на HDD

http://www.deusex2.com/

Когда вы встретите этого персонажа, вас уже ничто не будет удивлять.



Некоторыми локациями хочется просто любоваться, не отвлекаясь на NPC.

Парадоксально: в Deus Ex: Invisible War ни разу не идет дождь. При этом мало какие киберпанк-проекты смогут сравниться с этой игрой по мрачности локаций. Это гимн эстетике декаданса.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

ПО ТУ СТОРОНУ ДОБРА И ЗЛА

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

За окном, где-то совсем рядом, прогремел взрыв. Для большинства – один из многих. Для десятков – последний… В одной маленькой стране, зажатой между континентами, взрывы раздаются каждый день. Можно ли к ним привыкнуть?..

Через океан к нам тянутся две черные тени – тени двух обелисков из стекла и бетона. Только их самих уже нет… Все это рядом, за окном. Все это здесь и сейчас… А в недалеком будущем на улицах многомиллионного мегаполиса появится человек со стеклянными глазами. Он запустит хитроумное устройство, которое уничтожит весь город, каждого его жителя. Это начало невидимой войны? Нет. Это ее финал…

ОТКРЫВАЯ ГЛАЗА

В 2052 году человек по имени JC Denton изменил мир. Никто не знает, был ли он тем самым великим предвестником нового века, о котором сказано в священных писаниях, но ему оказалось по силам повлиять на судьбу всего человечества. То, что сделал JC, вызвало глобальный кризис, названный потомками Коллапсом. По силам ли такое одному человеку? Никто не возьмется сказать наверняка. Однако ходят слухи, что за спиной JC стоит могущественная группа людей, работающих на благо человечества. Некоторые считают, что с древних времен они стоят за сценой и направляют развитие человеческой истории, оберегая людей от роковых ошибок.

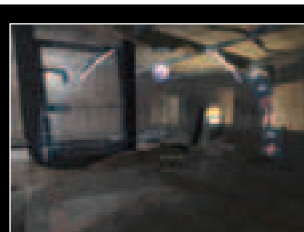
Общественное устройство, экономика, идеологические доктрины – все было разрушено Коллапсом. Человечество было вынуждено строить цивилизацию заново. Кто-то считал, что новый мировой порядок должен быть основан на мощной экономике. Кто-то верил, что людям прежде всего нужно дать надежду на лучшую жизнь, дать им нравственное учение, основываясь на котором нужно строить новое общество. Кто-то полагал, что при анархии главное – военная сила, опираясь на которую к власти должно прийти авторитарное правительство. Не успев оправиться от сильнейшего удара, человечество оказалось на грани войны. Слишком велик для лидеров наций был соблазн держаться за старые, давно изжившие себя концепции. Слишком легко было убивать инакомыслящих и запугивать сомневающихся вместо того, чтобы строить новый мировой порядок. Слишком просто скрывать собственное бессилие за громкими лозунгами, отвлекать вни-

ВЗРЫВ ИЗ ПРОШЛОГО

Deus Ex: Invisible War – не просто сиквел оригинального Deus Ex. Это непосредственное продолжение истории. Хотя поначалу кажется, что две игры связаны лишь идейно. На самом деле, хотя мы и не играем за JC Denton'а, ему отведена ключевая роль в Invisible War. Как известно, в первой части сериала было три концовки. Выяснилось, что «правильная» из них та, где JC решает объединить свое сознание с мощнейшим искусственным интеллектом – Helios. Всю тяжесть последствий этого решения вам предстоит ощутить в Invisible War. Более того, именно вам придется решить дальнейшую судьбу человечества. Одному JC это уже не по силам.

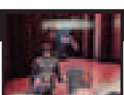
ПРИСТУПЫ НОСТАЛЬГИИ

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ



Специально для ностальгирующих по Deus Ex разработчики сделали так, чтобы финальная сцена Invisible War проходила на Liberty Island в Нью-Йорке, там же, где начинались события первой части сериала. У вас даже будет возможность побродить по руинам базы UNATCO. Не узнать коридоры бывшей альма-матер просто невозможно. Хотя дело, конечно, не только в ностальгии. Есть абсолютно ясно читающийся подтекст в том, что Invisible War заканчивается именно там, где начинался оригинальный Deus Ex.

– ХУЖЕ, ЧЕМ
Deus Ex



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
System Shock 2

НЕСМОТРЯ НА ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО, ИГРА НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО ПРАРОДИТЕЛЯ.

ВЕРДИКТ

ШЕДЕВР

8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Безупречно выдержанный стиль, полное погружение в игровой мир, великолепная ролевая система, потрясающие тени и освещение.

МИНУСЫ

Чудовищные системные требования, неидеальный интерфейс, не все миссии одинаково интересны.

Берет за душу. Пробирает так, что в себя приходишь нескоро. Шедевр. Хотя и не таких масштабов, как первый Deus Ex.

НОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС

РЕВЕРАНС В СТОРОНУ КОНСОЛЕЙ

Учитывая то, что игра выходит не только на PC, но и на Xbox, а также помня о том, что интерфейс первого Deus Ex и сам по себе был далек от идеала, разработчики кардинально его переработали. Количество меню и подменю сведено к минимуму, все очень удобно и легко досягаемо. Вот только жаль, что всю игру прямо перед глазами маячат панели с оружием и умениями, которые не мешало бы сделать менее заметными.

мание людей крестовыми походами против сторонников другой идеологии и винить их во всех бедах.

Deus Ex: Invisible War – игра мрачная и пугающая. Пугающая – потому, что описанный в ней мир удивительно похож на наш. Посмотрите в окно. Фанатики-экстремисты, объявившие войну всем и каждому; правительства, ведущие людей к пропасти; церкви, проповедующие мир и братскую любовь и испытывающие при этом самое искреннее презрение друг к другу – это мир Deus Ex: Invisible War. Это наш с вами мир?

В игре нет «правильных» и «неправильных» решений. В ней нет судей. Решая сохранить жизнь чиновнику, погубившему миллионы людей, или перерезать ему горло, вы не сможете понять, какой из вариантов «лучше», даже по голосу главного героя. Он одинаково бесстрастно может зачитать смертный приговор или объявить о помиловании. Это жестокая игра. В ней придется, обязательно придется советоваться с совестью. Бесполезно убеждать себя, что это все лишь по ту сторону экрана. Не поможет. Слишком глубоко погружение, чтобы можно было так легко подняться на поверхность. Слишком очевидны параллели с современностью, чтобы делать вид, будто их не замечаешь. Слишком талантливы разработчики, чтобы не верить, когда они говорят: «Это правда!».

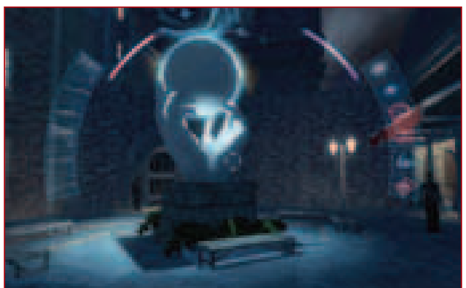
Deus Ex: Invisible War – это идеологический наркотик для тех, кто готов к тому сюрреалистическому видению, которое он вызывает. Привыкание неизбежно, возвращение в привычную реальность – исключено. «Имеющий глаза да увидит» – гласит надпись над вратами в мир Deus Ex. Даже против воли игра заставит поновому взглянуть на то, что происходит вокруг. Несмотря на всю свою мрачность, мир Invisible War манит и затягивает. Но это не эскапизм. Это погружение в реальность – такую, какая она есть. Это возможность увидеть то, что за сценой. Это знак (не первый и не последний!): пришло время открыть глаза. Пришло время проснуться!

DEUS EX: INVISIBLE WAR – ЭТО ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ НАРКОТИК. ПРИВЫКАНИЕ НЕИЗБЕЖНО, ВОЗВРАЩЕНИЕ В ПРИВЫЧНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ – ИСКЛЮЧЕНО.

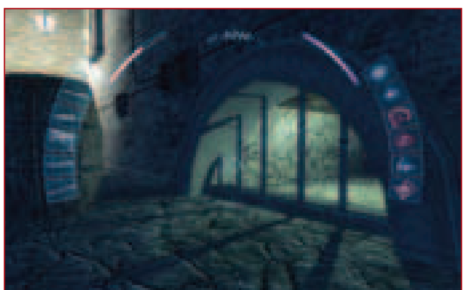
СТИРАЯ ГРАНИЦЫ

Понять, что происходит в мире Deus Ex: Invisible War с самого начала, очень непросто даже тем, кто прошел оригинальный Deus Ex. Здесь нет ни черного, ни белого. Нет ни хороших, ни плохих. Нет вообще никаких четких границ. При всей многоцветности палитры, использованной разработчиками, мир игры – серый. При всем разнообразии характеров персонажей и преследуемых ими целей, здесь нет ни героев, ни злодеев. Никому не верить, ни на что не полагаться полностью, сомневаться во всем – вот законы, действующие в мире Deus Ex: Invisible War.

Игра никогда не оставляет вас в покое, никогда не дает расслабиться. Если вы еще не знакомы с миром Deus Ex и не знаете, чего от него ждать, то забудьте о всех прочих RPG, где вы знали, для кого и с какой целью вы выполняете то или иное задание. Здесь стоит вам получить указание от одной организации и выяснить, как именно можно выполнить квест, с вами непременно свяжется другая, враждебная первой, и предложит сделать нечто прямо противоположное. Здесь не действует привычное RPG'шное правило: исследовать все локации, говорить со всеми обо всем. Пообщавшись с одним NPC, вы непременно узнаете о другом нечто такое, что сделает простую «беседу ни о чем» с ним невозможной. Увидев пустой (или охраняемый – не важно) коридор, не спешите идти вперед. Откуда вы знаете, что там дальше? Одно лишь проникновение в некоторые локации может стать причиной того, что у вас появятся новые могущественные враги. Конечно, это не значит, что исследование игрового мира не поощря-



Все символы в игре исполнены глубокого смысла, подчас далеко не очевидного.

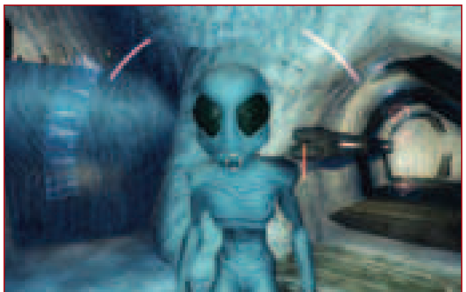


Еще год назад такие совершенные тени можно было увидеть только в Splinter Cell.

Разнообразие локаций просто потрясает. Этому кафедральному собору, кажется, место в Thief III. И все же, он прекрасно вписывается в мир Invisible War.

http://www.deusex2.com/

Светильник над столом раскачивается, изменяя рисунок теней на полу.

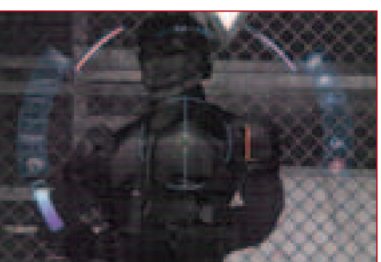


Это не пришелец. Это жертва чудовищного эксперимента. Одна из многих.

В Deus Ex бар – это вовсе не таверна, какой мы привыкли ее видеть в других RPG. Здесь это всегда пристанище для людей с разбитыми сердцами и судьбами. Мрачное место с мрачной музыкой.

ФАКТОР СКОРОСТИ

Официально рекомендуемые системные требования для игры выглядят так: P4 1500, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт. Однако на таком компьютере даже при минимальных настройках, даже в 640*480 игра будет здорово тормозить. Дело, конечно, в плохой оптимизации и пресловутых тенях и освещении. Первый же вышедший патч дает возможность отключить тени вообще – это должно спасти обладателей слабых (по меркам Deus Ex) машин. На Xbox дела обстоят чуть лучше, но и здесь уровень FPS «прыгает» довольно сильно.



Любого NPC можно убить. Здесь нет «репутации».

ется. Напротив, заглянув в мрачный закуток под лестницей, вы непременно найдете там отмычку или сотню-другую кредитов. Пробравшись по незнакомому тоннелю, вы обязательно окажетесь в кабинете кого-то из сильных мира сего и узнаете о нем такие тайны, от которых волосы на голове зашевелятся. Однако вы никогда даже примерно не сможете угадать, на что наткнетесь в следующую минуту.

СРАЖАЯСЬ ЗА СВОБОДУ

Свобода в мире Deus Ex всегда имела особую ценность. И свобода выбора для игрока – в первую очередь. В постапокалипсической реальности Deus Ex: Invisible War сосуществует огромное количество различных экономических, политических, религиозных и прочих группировок. Почти все они враждебны друг другу. Бесконечный поиск компромиссов – вот ваш удел. Хотя теоретически этого, конечно, можно и не делать. Но вам же нужно где-то покупать оружие, вам нужно откуда-то брать деньги, вам нужно, чтобы кто-то доставлял вам информацию. Чем больше у вас друзей, тем легче жить.

Ролевая система Deus Ex: Invisible War не претерпела значительных изменений по сравнению с первой частью, хотя и стала несколько проще и понятнее. Никакого опыта и уровней здесь нет. Есть оружие, которое можно улучшать, и есть биомоды (biomods), имплантируемые в тело героя и дающие ему новые умения. Основное отличие от оригинального Deus Ex в том, что теперь, установив биомод в свободный слот, вы всегда сможете впоследствии заменить его на другой. В Invisible War акцент на stealth action куда сильнее, чем в первой части. Однако дело вовсе не в моде. Это игра – не о том, у кого больше ствол, не о прокачке персонажа и не о поисках сверхмощных артефактов. Вы оказываетесь один на один с миром, который вас ненавидит, и где друзья – самое ценное, что можно найти. Умение общаться с людьми, понимание того, что происходит на самом деле, умение уходить от конфликтов – вот главные качества, которые позволят вам выжить. А вооружиться до зубов и воевать в одиночку со всеми очень тяжело. Невозможно.

DEUS EX: INVISIBLE WAR ЕЩЕ РАЗ ДОКАЗАЛ НАМ, ЧТО К ВЫХОДУ HALF-LIFE 2 НИКОГО УЖЕ НЕ БУДЕТ УДИВЛЯТЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ РЕАЛИСТИЧНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ.

СТРЕМЯСЬ К СОВЕРШЕНСТВУ

Все ждали, что Deus Ex: Invisible War будет революционен в техническом плане. И, в общем-то, ожидания оправдались. Технология освещения, использованная в игре, выше всяких похвал. Качество и реалистичность теней порой затыкают за пояс даже Splinter Cell. Если источник света двигается, значит, будет меняться и рисунок теней на полу, стенах и потолке. Именно поэтому в игре так много раскачивающихся лампочек. Качество текстур также выше всяких похвал. Если к чему и можно придраться, так это к моделям персонажей, которые традиционно далеко не так хороши, как окружающий их мир.

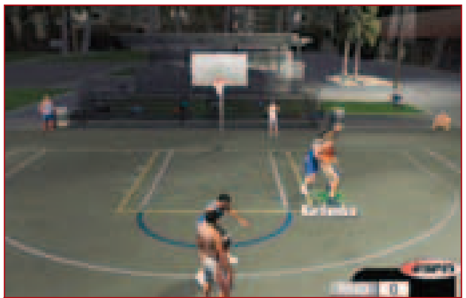
Deus Ex: Invisible War еще раз доказал нам, что к выходу Half-Life 2 никого уже не будет удивлять по-настоящему реалистичная физическая модель. Интерактивность игрового мира просто потрясает. Любой предмет интерьера можно взять в руки и бросить во врага, тем самым ранив или убив его. Стекло здесь бьется, бочки катаются по полу, стулья падают, если их задеть. Из-за обилия всех этих мелких и не очень мелких предметов, самым адекватным образом реагирующих на любое оказываемое на них воздействие, правдоподобность происходящего на экране усиливается многократно.

Если не считать технических проблем, в Deus Ex: Invisible War есть всего один серьезный недостаток: при всей своей гениальности игра может наскучить. Просто дизайн некоторых миссий мог бы (должен бы!) быть лучше. И все же перед нами уникальный проект. Один на тысячу. С этим нельзя не считаться. Однако и не признать того, что до предшественника он пусть немного, но недотягивает, тоже нельзя. ■

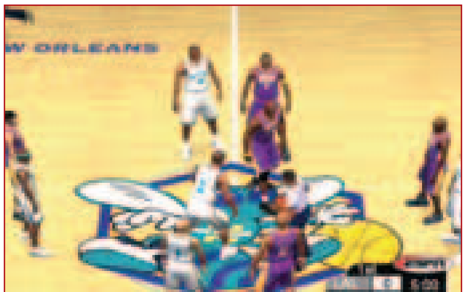
ВАМ ПРИДЕТСЯ, ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИДЕТСЯ СОВЕТОВАТЬСЯ С СОВЕСТЬЮ. БЕСПОЛЕЗНО УБЕЖДАТЬ СЕБЯ, ЧТО ЭТО ВСЕ ЛИШЬ ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА. НЕ ПОМОЖЕТ.

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** sport
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Visual Concepts
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6

http://www.espnvideogames.com/nba/



Режим уличного баскетбола в игре очень хорош, зачастую намного интереснее обычного.



Сбрасывание, огромный Карл Мэллоун выигрaет его без труда.

Игровой процесс в игре очень реалистичен. Пасы отдаются как по воздуху, так и от пола, а множество различных обманных движений и баскетбольных хитростей делают его разнообразным и очень интересным.

ESPN NBA BASKETBALL 2K4

БАСКЕТБОЛЬНЫЙ ТАМАГОЧИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Все привыкли к тому, что спортивные игры бывают практически только от EA Sports, все знают бесконечные сериалы NBA, FIFA, Madden NFL и иже с ними. И они популярны не зря, к их качеству редко-редко удается предъявить осмысленные претензии.

Но все же одна компания решила составить EA конкуренцию, и была ею Sega с ее спортивными сериями для собственной приставки Dreamcast. Игры получались просто отменные, но рекламная кампания оказалась никудышной, да и приставка не смогла сдержать натиск конкурентов. Но по прошествии некоторого времени Sega вновь готова к бою. Уже на поле EA – на любимой ею PS2 и пытающейся за ней поспеть Xbox.

НАСЛЕДИЕ ПРЕДКОВ

Первая игра, попавшая ко мне в руки, из новой серии – ESPN NBA Basketball 2K4. Представляет собой, как ясно из названия, симулятор баскетбола. И очень хороший симулятор баскетбола! Прошлые игры серии отличались весьма неплохой графикой и приятным геймплеем. Графика здесь все так же хороша, модели персонажей достаточно точные – каждого игрока можно узнать без труда. Анимация также радует глаз; хоть иногда движения немного дерганые, но все равно это лучшее, что мне приходилось видеть в баскетбольных симуляторах.

В ДВИЖЕНИИ

В игру добавилась новая система управления под названием isomotion. Теперь правый аналоговый рычажок отвечает за различные финты и обманные движения, что весьма удобно. Он работает как в атаке, так и в обороне. Любой пас, обманное движение, бросок делаются совершенно без раздумий. При всем при этом игра остается очень реалистичной. Мяч можно отнять только в том случае, если ваш спортсмен действительно до него дотягивается. Прыгая под кольцо и видя, что вам ставят блок, можно парой манипуляций с кнопкой броска сделать обманное движение и прямо в воздухе обвести противника, забив красивейший мяч.

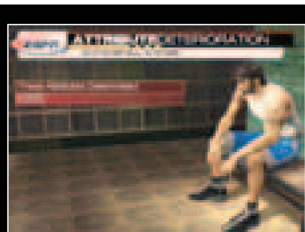
Ну и, конечно же, в игре есть все изменения в командах на новый сезон, что и в реальном мире. Если есть желание, можно заработать для своих любимцев чемпионский титул. А еще в этой игре есть режим уличного баскетбола, где могут играть до шести человек. Это вносит в игру очень ценное разнообразие. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

RPG ПО-БАСКЕТБОЛЬНОМУ

СОЗДАЙ СВОЕГО МАЙКЛА ДЖОРДАНА

Режим 24/7 является самым интересным и, похоже, главным в игре. Здесь нам позволят создать своего собственного персонажа, а затем тренировать его, выигрывать уличные кубки, заводить знакомства. Называется он так, потому что нам предложат играть 24 часа 7 дней в неделю. Точнее, не играть, а хотя бы каждый день включать его, потому что время в этом режиме течет так же, как и в реальности, считываясь из памяти вашей приставки. И если вы не будете заглядывать сюда и тренировать вашего персонажа, то его характеристики будут падать!



ВЕРДИКТ

РЕАЛИСТИЧНО

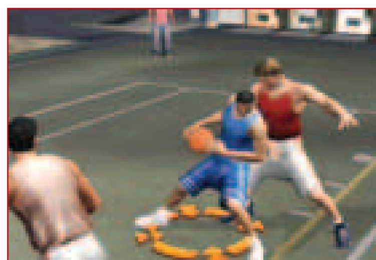
8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Хорошая графика, очень удобное управление, новая система isomotion, новый режим 24/7.

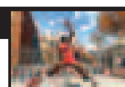
– МИНУСЫ
Некоторые огрехи анимации, привычные для таких игр, завышенная сложность режима 24/7, новичкам придется туго.

Отличный симулятор баскетбола, всем, кому надоели поделки от EA, советую настоятельно, не пожалеете.



На повторах Кириленко как живой!

НЕ ТАК ДОСТУПНО, КАК NBA Street Vol. 2



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ NBA Live 2004

САМЫЙ ИНТЕРЕСНЫЙ И РАЗНООБРАЗНЫЙ БАСКЕТБОЛ ИЗ ВСЕХ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ НА РЫНКЕ.

■ **ПЛАТФОРМА:** GC ■ **ЖАНР:** Action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts/Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Factor 5
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

www.rebelstrike.com

Лэндо и Хан демонстративно не желают тысячу лет перевариваться в желудке Сарлакка…

Как думаете, через двадцать лет в играх по-прежнему будет встречаться эта сцена?

Маленькие мохнатые маппеты уничтожают элитные штурмовые подразделения Галактической Империи. Нет, Джордж Лукас не находит в этом ничего странного.

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

ГАЛАКТИКА В ОПАСНОСТИ!

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

Ровесница GameCube, великолепная Rogue Leader долгое время считалась почти эталонным проектом. Блестящие технические решения, бодренький игровой процесс без особых заморочек и универсально популярная кинолицензия, не страдающая слегка подмоченной репутацией эпизодов I и II, — все это обеспечивало успех.

Спустя два года те же разработчики, набравшиеся опыта в общении с GameCube и, чего уж скрывать, всегда значившиеся у Nintendo на особом положении, выдали нам Rebel Strike, – самый неоднозначный игровой продукт за последние месяцы.

БОЛЬШЕ – ЛУЧШЕ?

Во многих интервью разработчики из Level 5 признаются, что, честно говоря, не собирались создавать сиквел к Rogue Leader, и уж тем более вновь основывать его на событиях классической трилогии. Ведь исходный материал был практически полностью использован в оригинале, и создать на его же базе что-либо свежее было практически невозможно. Стоит отдать должное Level 5 за новую компиляцию – в Rebel Strike, которая уже почти наверняка станет финальной частью сериала, мы сможем увидеть и поучаствовать во всех без исключения мало-мальски значительных сражениях старой трилогии. Разумеется, это также означает и то, что к некоторым событиям Rogue Leader нам предстоит вернуться, однако разработчики мудро дополнили и расширили эти эпизоды, так что ощущения дежавю остаются достаточно слабыми. Вместе с тем в игру наконец-то попали сцены правильного уничтожения AT-AT (с забрасыванием гранаты в туловище железного чудища), гонки по гигантскому лесному массиву на Эндоре и прочие примечательные моменты. Все это благодаря значительно улучшенному графическому движку, который и без того был весьма хорош, но теперь попросту великолепен. Проблема лишь в том, что далеко не всегда его возможности используются в правильных целях. Добавив самых разнообразных наземных и космических миссий, существенным образом дополнив сюжетную линию (теперь мы играем не только за Люка и Уэджа Антилеса, но и за любимого Хана Соло) и насытив игру всевозможными бонусами, при этом существенным образом доработав графику, Factor 5 произвела бы на свет еще одну превосходную игру. Однако останавливаться на достигнутом разработчики не стали.

НОВАТОРСКИЕ УЖАСЫ

Самая страшная добавка – миссии, в которых вы управляете не космическим кораблем и даже не наземным

ВЕРДИКТ

НЕ САМАЯ УДАЧНАЯ ИГРА

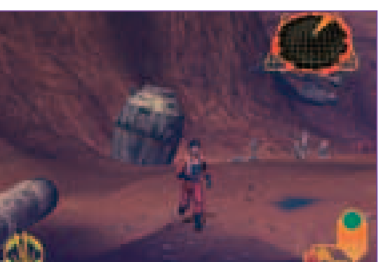
6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

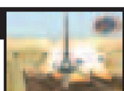
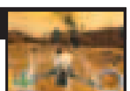
ПЛЮСЫ
Великолепная, технически сложная графика, богатая комплектация всевозможными бонусами.

МИНУСЫ
Несбалансированность элементов игрового процесса, масса неудачных уровней, плохая анимация.

Добротная компиляция старых идей и решений, завернутая в привлекательную графическую обертку. Но этого явно мало.



Этапы с беготней иначе как позором не назовешь.

ХУЖЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Star Wars: Rogue Leader		Star Wars: Clone Wars	

НОВАЯ ИГРА НЕ ПРИВНОСИТ В СЕРИАЛ НИЧЕГО, КРОМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ НЕДОСТАТКОВ.

FACTOR 5 УСТАЛА ОТ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»

РАЗРАБОТЧИКИ ХОТЯТ ЗАНЯТЬСЯ ЧЕМ-НИБУДЬ ПОИНТЕРЕСНЕЕ

Rebel Strike – вымученный продукт. Такой же, как, например, StarFox Adventures. Об этом можно догадаться буквально за пять минут игры. Талантливая и, наверное, самая технически подкованная команда в распоряжении Nintendo, Factor 5 занимается играми по «Звездным войнам» вот уже пять лет. Теперь, наконец-то, возникла возможность для передышки. Nintendo поручила своим давним партнерам создание новой версии Pilot Wings для будущей преемницы GameCube. Factor 5, разумеется, принимает активное участие и в создании новой приставки. Напомним, что команда создала для GameCube звуковые библиотеки, участвовала в разработке чипов и написала несколько важнейших кодеков, например, замечательный DivX для GC, благодаря которому мы получили возможность смотреть ролики в Rebel Strike в отличном качестве.

ЧТО НИ ГОВОРИ, КАК НИ КРУТИСЬ, А REBEL STRIKE УПРЯМО ОТКАЗЫВАЕТСЯ ПРОИЗВОДИТЬ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ЦЕЛОСТНОГО САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ПРОДУКТА.

скутером, а собственно одним из героев фильма, с видом от третьего лица. На «своих двоих» в игре придется провести примерно 20-25% общего времени прохождения, что делает эти миссии одной из основных частей игрового процесса. К сожалению, проработаны они значительно хуже, чем полетные секции. Куцые, неубедительные модели героев и противников, чрезвычайно неудачная анимация (герои передвигаются подобно роботам) и общая бессмысленность происходящего указывает на то, что данные сегменты внесены в игровой процесс в спешке и не преследуют иной цели, нежели «занять игрока на какое-то время» и увеличить продолжительность игры. Внося некоторые приятные моменты в копилку атмосферности игры, этот режим, тем не менее, совершенно не увлекает. Все, что требуется от игрока – пробежаться по определенному маршруту, бесконечно и хаотично стреляя в противников. В этом деле помогает автоприцел, благодаря которому необходимость прицеливаться и даже поворачиваться лицом в врагу полностью отпадает. Достаточно лишь нажать кнопку.
Игровой процесс в Rebel Strike, по сути дела, базируется на давно забытом Rogue Squadron для N64, вышедшем уже почти пять лет тому назад. С тех пор индустрия сделала немало шагов вперед, но Factor 5 не пожелала замечать их, оставляя все основные элементы игры на некогда почти эталонном, но сегодня уже устаревшем уровне. Несмотря на потрясающую графику, сегодня мы, по сути дела, играем в ту же самую игру, что и пять лет назад. То же управление, та же физическая модель (вернее, ее почти полное отсутствие), тот же дизайн. В Rogue Leader мы были готовы мириться с этим благодаря передовому графическому оформлению. В случае же с Rebel Strike скачок в графике оказался не столь существенным, и старые проблемы вновь вылезли на первый план.

МЕГАКОЛЛЕКЦИЯ

Что ни говори, как ни крутись, а Rebel Strike упрямо отказывается производить впечатление целостного самостоятельного продукта. Да, разработчикам удалось выжать из GameCube графику, которую и на Xbox нам видеть еще не приходилось. Только в этой игре можно увидеть великолепные ролики из полностью отреставрированной копии трилогии (видимо, из той версии, что выйдет на DVD в сентябре будущего года). В качестве дополнительного, и весьма приятного, бонуса в Rebel Strike присутствует многопользовательский режим, где вы сможете пройти все миссии предыдущей игры сериала, Rogue Leader, вдвоем с другом. При этом сама игра представляет собой весьма разрозненный набор самых разнообразных, сумбурно организованных миссий и невероятных переходов от одного вида игрового процесса к другому. Прекрасные моменты чередуются с катастрофически неудачными, что в результате портит все впечатление. Порекомендовать Rebel Strike я бы решился лишь настоящим поклонникам «Звездных войн», для которых атмосфера, антураж и массивные бонусы несколько важнее, чем собственно игровая составляющая. Остальным – ждать новых анонсов от Factor 5, играть в куда более ровный Rogue Leader и надеяться, что однажды споткнувшись, сериал больше никогда не разочарует своих поклонников. ■

«Так завещал Чубакка». Захватив «цыпленка» AT-ST, вы сможете застать имперских штурмовиков врасплох.

В REBEL STRIKE... МЫ СМОЖЕМ УВИДЕТЬ И ПОУЧАСТВОВАТЬ ВО ВСЕХ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ МАЛО-МАЛЬСКИ ЗНАЧИТЕЛЬНЫХ СРАЖЕНИЯХ СТАРОЙ ТРИЛОГИИ.

Кажется, принцессой нам в последний раз предлагали сыграть в Super Return of the Jedi для SNES.

Зацепиться, подтянуться, сбить мечом крышку люка, закинуть детонатор, выпрыгнуть восвояси.

Еще года три назад подобные картинки можно было наблюдать исключительно в CG-роликах, а сейчас это геймплейная реальность, данная нам в ощущениях.

■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: Hudson ■ РАЗРАБОТЧИК: Hudson
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.bloody-roar.com

Jenny не только самый эффектный, но и один из самых сильных персонажей в игре.

Свое название игра оправдывает на все сто процентов, кровь зачастую льется рекой.

По количеству спецэффектов на квадратный метр арены игра может посоперничать с лучшими двумерными файтингами. Многие арены, кстати, многоуровневые. Стены запросто пробиваются сильными ударами.

BLOODY ROAR 4

ПОСЛЕДНЯЯ КРОВЬ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Bloody Roar всегда стоял особняком от известных сериалов вроде Tekken. Здесь нет ни интересной сюжетной линии, ни толковой боевой системы, ни шикарной графики. Зато есть безумные персонажи, превращающиеся в животных, есть кровь – не хуже, чем в Mortal Kombat.

Совсем незаметно вышла первая часть игры, за ней последовали вторая и третья, также не снискавшие громкой славы. И вот лежит передо мною четвертый представитель сего рода. Вышел он, надо сказать, несколько поздновато. Ведь вторая часть появилась как раз под занавес жизни первой PS, когда всем хотелось ну хоть еще чего-нибудь свеженького, и тем самым некоторую известность игра заработала. Третья часть вышла на рассвете уже PS 2, когда всем нужно было хоть что-то еще кроме Tekken Tag Tournament. А вот Bloody Roar 4, что появился уже после Tekken 4 и Virtua Fighter 4, должен был привнести в жанр что-то поистине новое.

СТАРЫЙ ФАЙТИНГ...

В итоге же мы имеем еще один достаточно банальный файтинг, еще один Bloody Roar. Графика изменилась по сравнению с прошлой частью совсем чуть-чуть, стали заметно красивее только арены. Появилось три новых персонажа, самый оригинальный из которых – Reiji the Crow, превращающийся в ворона и умеющий проводить длинные комбинации, подбросив врага на пару-тройку метров в воздух. Боевая система осталась все такой же простой. Впрочем, новичку игра может и понравиться, так как длинные комбо и красивые удары здесь выполняются проще некуда. Кровь, льющаяся из врагов, никуда не делась. Но не ждите, что вам дадут отрубать конечности и отрывать голову.

В НОВОМ ПРОЧТЕНИИ

В игру попытались всунуть и некое подобие сюжета. Персонажи перед тем, как бить друг друга, говорят пару фраз, хотя единого сюжета или какого-либо глубокого смысла в Bloody Roar 4 нет. Единственное действительно хорошее новшество в игре касается режима карьеры. Здесь мы с каждым боем получаем определенные очки опыта, которые потом можем тратить на приобретение различных способностей для нашего персонажа. В результате получается настоящая мини-RPG, которая задерживает за игрой куда больше, чем на полчаса. Ведь чтобы увеличить скорость персонажа в два раза или купить хороший блок, придется потрудиться на славу и выиграть не один десяток боев. ■

ВЕРДИКТ

ВЕСЕЛЫЙ ЗВЕРИНЕЦ

6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Доступный игровой процесс, много эффектов, красивые суперприемы, очень неплохой режим карьеры.

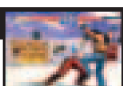
МИНУСЫ

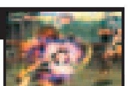
Средняя графика, не дотягивающая даже до уровня Tekken 4, слишком простая боевая система.

Средний по качеству файтинг, традиционный для серии Bloody Roar. Стильные персонажи, кровь, брызжущая из врагов...

Девушка-леопард, сила и красота в одном лице.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Tekken 4	Bloody Roar 3



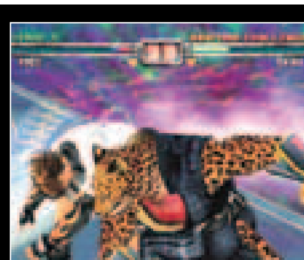


ЕСЛИ ЛЮБИТЕ ЧТО-ТО ОРИГИНАЛЬНОЕ, ИГРА МОЖЕТ ПОНРАВИТЬСЯ.

БРАТЬЯ МЕНЬШИЕ

ЧТО ДОСТАЛОСЬ ДРУГИМ КОНСОЛЯМ

А что же с другими консолями? Как там поживают люди-звери? А, знаете, хорошо! Помимо Bloody Roar 4 для PS 2 на свет появились Bloody Roar Extreme для Xbox и Bloody Roar: Primal Fury для GameCube. Игры весьма неплохие, особенно для консолей, практически обделенных файтингами. С хорошей графикой, но все таким же простым и банальным управлением и системой боя. Впрочем, все эти игры очень веселые и способны доставить минуты радости своим поклонникам.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Cattle Call
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.scee.com/

Долгожданная встреча лидеров двух рас, двух цивилизаций. Чем она закончится?

Красным помечена территория, на которой противник может быть атакован героем.

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

ПРИЗРАЧНЫЙ ХИТ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Поклонники японских ролевых игр прекрасно знают, что от студий, подконтрольных Sony Computer Entertainment, ожидать серьезный JRPG-проект не стоит, лишь хорошие игры «второго дивизиона». Сериалы Wild Arms и Legaia доказали это достаточно убедительно.

Попытка же претендовать на большее, коей в свое время стала игра Legend of Dragoon, обернулась появлением очередной «хорошей-но-не-более-того» игрушки, достойной внимания, но только в том случае, если все свежие вещи от грандов уже пройдены. Большего удалось добиться на рынке нишевых JRPG, предназначенных для истинных ценителей жанра. К примеру, вышедшая уже в самом конце жизненного цикла PS one подборка Arc the Lad Collection (локализацией занималась компания Working Designs) успех Lunar не повторила, но приятным подарком геймерам стать смогла. Именно этот сериал и стал основой для самого удачного прорыва SCE на рынок, прочно удерживаемый Square Enix и прочими японскими гигантами.

ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Сюжет Twilight of the Spirits построен по шаблонам хороших (подчеркиваю, хороших!) образцов фэнтезийных романов – из тех, что изобилуют философскими подтекстами, обращаются к политическим реалиям дня сегодняшнего и всячески пытаются понравиться любителям интеллектуального мэйнстрима. Мир игры поделен между двумя расами – людей и монстров-деймосов, что никак не могут ужиться вместе. Война осталась в прошлом, однако ни о каких мирных контактах речь не идет. Мелкие же стычки постепенно перерастают в новую полномасштабную войну за природные ресурсы, в рамках которой самая крупная империя людей готовится к полномасштабному вторжению на территорию как деймосов, так и своих соплеменников… А меж тем для установления мира достаточно лишь взаимопонимания между двумя цивилизациями, уважения к обычаям и нравам других.

В игре вам доведется попеременно управлять двумя главными персонажами – деймосом по имени Дарк (Darc) и человеком Каргом (Kharg). У каждого – свой отряд героев и свой инвентарь. Не буду перечислять очевидные достоинства такого подхода, скажу лишь, что сюжет воспринимается здесь не как «киношный» (пример – Final Fantasy), а как «книжный», где читатель «знает больше, чем сами герои». Хотя этический, да и политический аспекты сюжета исключительно важны, сценаристы часто

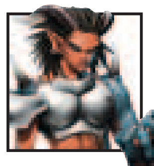
РУССКИЙ СЛЕД

ЕЩЕ НЕМНОГО О ГЕРОЯХ

Помимо двух будущих лидеров наций (рас, цивилизаций, если угодно) вам встретятся личности наивные и смелые (живущий в лесу лучник-в-маске), стильные и беспринципные (вроде разбойника, что живет неподалеку от столицы демократии), гордые и надежные… Список можно продолжать очень долго. Но особенно радует офицер Империи по имени Татьяна – такие типажи очень часто встречаются в аниме, однако создатели игр почему-то обходили подобных леди с европейской внешностью и железными нервами стороной. Поклонники релизов от MC Entertainment, например, должны помнить Марию из Sakura Wars. Местная девушка – не хуже.

ВЕРДИКТ

САМОЕ ТО!



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Исключительно качественный сюжет, оригинальные герои, мощная графика, отличный дизайн.

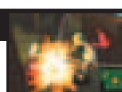
МИНУСЫ

Игра абсолютно линейна, некоторые герои и монстры выглядят коряво, бои могут надоесть.

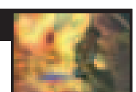
Лучший выбор для тех, кто хочет сыграть в нечто отличное от продукции Square Enix и не рассчитанное только на хардкорщиков.

Напасть на этого гада сзади? Не выйдет.

МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ Breath of Fire: Dragon Quarter



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Legaia: Duel Saga



ХИТ, ПОЯВИВШИЙСЯ БУКВАЛЬНО ИЗ НИОТКУДА.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

ОСОБЕННОСТИ СИСТЕМЫ БОЯ

Отказ от клеточек привел к тому, что атаки «сразу по нескольким противникам» оформляются теперь как действующие по целому сектору. Есть те, что бьют недалеко, но на все 360 градусов (например, герой крутится на месте с топором в руках). Есть атаки с большим радиусом, но с узким углом «расхождения» (например, стрельба из лука). Выбрав тип атаки, вы должны аналоговым джойстиком назначить ее направление, причем «крутить» его можно не рывками, а с точностью до пикселя. Во многих ситуациях это позволяет точной настройкой (в том числе и места, где будет стоять ваш воин) добиться того, чтобы «зацепить» краями сектора сразу нескольких врагов.

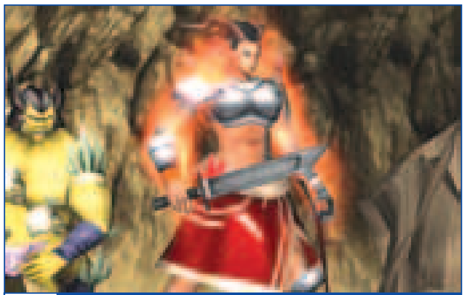
фокусируют внимание геймера и на менее глобальных вещах, раскрывая должным образом характеры персонажей. Среди последних есть практически все типы людей, что появляются в годы конфликтов, в духе тех, что описаны в игре. Некоторая шаблонность присуща разве что двумтрем товарищам с «человеческой» стороны (вплоть до странного сходства начала игры с завязкой Legaia: Duel Saga), деймосы все же более выразительны. Крайне приятно и то, что сценаристы при необходимости всегда идут на жертвы. Если в JRPG с героями, как правило, редко случается что-то кардинально плохое (в крайнем случае – умирает кто-то один, специально для этой цели и придуманный), то в Arc the Lad все абсолютно честно. Если кто-то должен умереть – он умирает. Окончательно и бесповоротно.

Чувствами геймера манипулируют исключительно умело. Душещипательные, трогательные сцены резко сменяются жестокими – из тех, что могут повергнуть в ужас, не продемонстрировав ни капли крови. Вы то ехидно посмеиваетесь над недотепой-силачом, то начинаете ненавидеть его всеми фибрами души, то сочувствуете обманутой возлюбленной, то переключаетесь на презрительную жалость. Спектр эмоций гораздо богаче, чем в любой из Final Fantasy, исключая разве что шестую. Нет никаких претензий и к локализации – тексты диалогов великолепны. На всякий случай также уточняю, что хоть игра и пропагандирует терпимость, следов пресловутой политкорректности не обнаружено. Вам будет позволено убивать людей, убивать деймосов, зная, что это разумные существа, у которых дома остались жены и дети. Вернее, герои это поначалу не понимают, но геймер-то к этому времени оказываются уже в курсе дела.

ЧТО НАМ СТОИТ ДВИЖОК ПОСТРОИТЬ?

Что особенно интересно, чего никто толком и не ожидал, игра вышла безумно красивой. Без оговорок в духе «а вот зато дизайн здесь хороший...». Графический движок? Пожалуй, самый мощный среди JRPG, включая и Final Fantasy X с Xenosaga. Камера настроена так, что чаще всего используется перспектива в духе Grandia 2, наиболее удобная для игр этого жанра. Объекты смоделированы так, что трехмерную картинку в статике можно легко принять за двухмерную – настолько она изобилует мелкими и точными деталями! Единственное, к чему можно придраться, – модель Делмы (Delma), подруги Дарка. Здесь, наверное, у дизайнеров было слишком много ограничений – она должна была быть непохожей на человека, быть симпатичной (но не «кавайной»!) и при этом не носить одежду! Некие непонятные наросты на груди, заменяющие купальник, уже заставляют ее выглядеть по меньшей мере странно. Зато очень впечатляюще выглядят местные города. Каждому не просто присущ свой архитектурный стиль, в них практически нет и однотипных строений. Типичная «человеческая» деревушка кардинально отличается от поселения деймосов, а столица крупнейшего независимого (от уже упомянутой империи) государства людей (где заседает местный аналог ООН) по внешнему виду полностью соответствует своему статусу. Безалаберность, беспечность и беспомощность демократии в чистом виде там просто витает в воздухе. По мере продвижения по сюжету вы будете передвигаться с одного материка на другой; соответственно меняются и природные условия, причем это не сводится к замене «лесного» пейзажа на зимний. Монстры по большей части достаточно банальны – мутировавшие животные и растения, а также прочие создания, рожденные фантазией разработчиков. Зато деймосы – уникальны. Они также делятся на несколько народов, среди них есть крылатые существа, а есть – с хвостом, растущим... между

Запомните эту девушку – она будет играть ключевую роль в сюжете сценария за Карга.

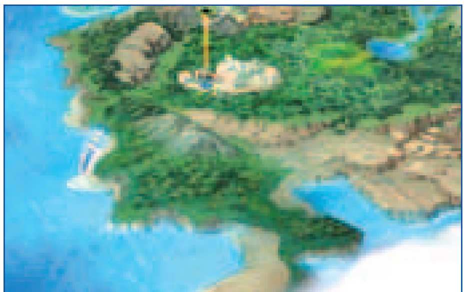


Темные джедаи – наивные детишки по сравнению с грозным деймосом Дарком.

Магия – неотъемлемая часть жизни монстров-деймосов.А людям доступны "специальные атаки", по большому счету – то же самое. Во всяком случае «покупка» их за специальные очки опыта оформлена ровно так же.

http://www.scee.com/

Набор характеристик стандартен для ролевой игры, но ничего плохого в этом нет.



По "большой карте" перемещаться можно только лишь от точки к точке.

Анимация атак по большей части очень качественная. При этом магическим спецэффектам внимания уделяется гораздо меньше, чем «физическим» атакам. Машут мечами и стреляют из лука герой очень красиво.

О ВРЕДНОСТИ ОЦЕНОК

Игра вышла в США еще летом этого года, поэтому у нас была возможность сравнить оценки, данные ей различными изданиями. Интересно, что хотя общие сведения повторялись от обзора к обзору, интерпретировались они совсем поразному. Соответственно, оценки колебались от 5 до 9.6 баллов из 10 возможных. Как правило, зависели они от того, с чем именно сравнивал игру обозреватель (например, с Dark Chronicle, либо же Final Fantasy X), и какому именно аспекту (сюжет, бои, графика) он придавал наибольшее значение. Так что если ждете от игры нелинейности прохождения и быстрых и зрелищных боев, не стоит обращать внимание на Arc the Lad.

лопаток. Выглядит настолько дико, что сразу понимаешь: с людьми им не по пути.

ЛОЖЕЧКА ДЕГТЯ

Главный недостаток игры кроется в… системе боя. Это было для меня полной неожиданностью, ибо уж в тактической ролевушке-то испортить что-то крайне сложно. Видимо, причина в том, что здесь попытались использовать по максимуму игровую механику обычной JRPG. У вас есть «большая карта», по которой можно свободно бегать, есть сюжетные локации, а есть и обычные – для боев со случайными монстрами. Города с магазинами, продвижение по сюжету, дополнительные квесты – все как положено. В результате получается, что воевать надо часто, но «по чуть-чуть». Это самое «чуть-чуть» планировали обеспечить за счет сокращения количества ваших бойцов и противников, но просчитались. Красота подвела. В отличие от двухмерных тактических RPG, здесь герои и ходят медленно, и обычные атаки проводят с чувством, с толком, с расстановкой… Не до конца решает проблему и отключение реплик персонажей во время боя. В сюжетных битвах это вполне оправдано, однако когда в третий раз натыкаешься на монстров в одном и том же лесу, хочется побыстрее все это закончить, тупо действуя в духе «двигаться – атаковать». И так минут пять-десять. Хотя, если вдуматься, то главное отличие от системы боя старых Arc the Lad заключается всего лишь в отказе от деления поля на клетки. Видимо, готовый рецепт переносить в сиквел было не такой уж и удачной идеей. Но не все так плохо; приятно хотя бы то, что противники охотно вас атакуют, так что бегать за ними по всему полю боя не требуется. Иногда в сюжетных битвах целью является не убийство всех и вся, а достижение определенного условия («обеспечить охрану NPC, который пытается проскочить мимо врагов», «дойти до подвесного моста и уничтожить его»), что вносит в игру разнообразие.

Также может показаться несколько непривычной система экипировки и добывания спецприемов. Местные аналоги MP в игре не восстанавливаются в гостиницах, их (spirit stones) надо покупать как обычные предметы. Оружие новое покупать нельзя, хотя его можно апгрейдить, экипируя его тремя дополнительными аксессуарами. Дополнительные приемы и магия покупаются за специальные очки, которые начисляются вместе с опытом. Плохо то, что особого разнообразия здесь нигде нет, многие вещи и способности попросту бесполезны. А хорошо то, что экономическая модель игры не предполагает, что геймер может без проблем покупать все, что только есть в магазине. Да и вообще апгрейды оружия часто приходится откладывать в пользу покупки «топлива» (т.е. тех самых spirit stones) для выполнения спецприемов. Баланс, однако. Тактика в бою чаще всего сводится к тому, что полезно заходить к врагам в тыл, использовать приемы широкого радиуса действия сразу на двух-трех из них, а в критических случаях пользоваться магией. Этого вполне достаточно, хотя хотелось бы большего, тем более что и в плане зрелищности бои не слишком круты. На мощные «саммоны» разработчики поскупились, хотя атак «среднего» класса более чем достаточно.

ОПЫТ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ

Twilight of the Spirits выглядит исключительно свежо, хотя чувствуется, что была проведена очень серьезная работа по изучению опыта предшественников. Переключение между двумя партиями отлично работало в Breath of Fire IV, воздушные корабли – неотъемлемая черта Final Fantasy, раскопками городов древних занимались, к примеру, в Xenogears. Однако никакого прямого плагиата нет, выработан свой, уникальный стиль. Практически нет связи и с предыдущими играми серии (за исключением системы боя), что вполне логично – игра теперь нацелена не на хардкорных геймеров, а на аудиторию все той же Final Fantasy. Интересно, что разрабатывавшая игру студия Cattle Call в последние годы отметилась лишь малоизвестной Tsugunai: Atonement. Как видите, прогресс очевиден – новый Arc the Lad (в Европе его сократили до просто Arc) стоит назвать очень хорошей игрой, и можно надеяться, что следующий проект окажется просто замечательным. ■

ТРЕХМЕРНОЙ ИГРЕ...

ТРЕХМЕРНЫЙ ЗВУК!

В обзорах JRPG о музыке чаще всего рассказывать абсолютно нечего. В отличие от игр других жанров здесь она всегда хороша, в случае с Arc the Lad – хороша вдвойне, ибо звук здесь выводится в формате Dolby Pro Logic II. Локализованные диалоги читают адекватно подобранные актеры, не надоедают даже часто повторяющиеся «боевые» реплики. Эффекты вроде шума водопада или пения птиц лишний раз подчеркивают красоту ландшафтов, а звуковое сопровождение спецприемов – солидность наносимого ущерба.

ВАРЛОРДЫ IV
ГЕРОИ ЭТЕРИИ
Десять различных рас, каждая из которых исповедует свой стиль ведения войны
Более 120 уникальных юнитов
Обновленный движок игры, позволяющий применять тактические приёмы в сражениях, либо придерживаться четко проработанной стратегии
Великолепная графика, зрелищные сражения, штурмы городов и замков с использованием различных осадных оружий, магические спецэффекты
Народная кельтская и классическая музыка в качестве музыкального сопровождения
Возможность игры по Интернету
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 450 МГц; 64 Мб RAM; DirectX® 9.0; Клавиатура, мышь; модем для игры по Интернету 56 Кб/с.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® ME/2000/XP; Pentium® МГц; 128 Мб RAM;
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
НОВЫЙ ДИСК
UBISOFT
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Ubi Soft. All rights reserved.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Take–Two Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Rockstar North
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.rockstargames.com/manhunt/

MANHUNT

ГОРОД ПОДОНКОВ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Шотландцы из Rockstar North залепили очередную звонкую пощечину общественной морали: не дав опомниться критикам насилия в сериале Grand Theft Auto, возмутители спокойствия явили в лице Manhunt впечатляющий игровой аналог шокирующих снафф-фильмов. Вышедшая на Западе под лейблом «только для совершеннолетних» игра уже запрещена к распространению на территории Новой Зеландии — тамошние власти объявили проект «вредным для здоровья общества».

Другие PAL-территории отнеслись к Manhunt терпимее. В России, например, игра продается без всяких ограничений. Хотя «Софт Клаб» честно предупреждает о природе проекта в пресс-релизе, в русифицированной инструкции и на коробке нет маркировки, которая недвусмысленно намекала бы на градус содержания. И пока отечественные цензоры пребывают в блаженном неведении, давайте посмотрим, что же так возмутило новозеландский Отдел классификации кино и литературы (так зовется организация, наложившая запрет на продажи игры) – а заодно и узнаем, чего стоит Manhunt в отрыве от скандальной славы, вызванной цензурными запретами.

БОЙНЯ

Rockstar сделали бездушный, нечеловечески злой и кровавый снафф-муви. Притом дьявольски играбельный, надо сказать. Сюжетная завязка укладывается в пару предложений: преступника Джеймса Эрла Кэша (James Earl Cash) казнят через введение внутривенной инъекции, однако ночью после приведения приговора в исполнение он приходит в себя и слышит голос своего спасителя – режиссера по фамилии Старкуэзер (Starkweather), поставляющего неназванной клиентуре видеозаписи реальных убийств. Старкуэзер обещает Кэшу свободу, если тот в течение одной ночи продержится против нескольких десятков охотников – став, таким образом, главным героем очередного преступного фильма. Кэш соглашается выйти на улицы Карцер-сити (Carcer City), где под прицелом видеокамер он жестоко расправляется с каждым, кто встает на его пути.

КАЖДОМУ СВОЕ

Новозеландцы запретили игру именно из-за тошнотворных сцен убийств, когда в качестве оружия приветствуются любые подручные средства (целлофановый пакет, труба, осколок стекла, кирпич или бита) – моменты эти смакуются в виде отдельных роликов, с патологическим вниманием к деталям, а наличие трех градаций уровня насилия (зависит от того, сколько времени держать кнопку, стоя у противника за спиной) фактически поощряет особую жестокость в деле умерщвления врагов. Первое впечатление – легкий шок. Конечно, аналогичные вещи встречались в Postal 2, но там насилие подавалось с изрядной долей

АЛЛО?!

Хотя музыкальное оформление особого упоминания не заслуживает, звук в Manunt — совсем другое дело. Помимо поддержки Dolby Pro Logic II, тут реализована простая и абсолютно гениальная идея: если у вас есть USB-аудиогарнитура для PS2 от Logitech (продается в комплекте с SOCOM: US Navy Seals), вы можете подключить ее — и тогда Старкуэзер будет вещать вам прямо в ухо. Более того, теперь, чтобы привлечь внимание противников, достаточно что-нибудь прокричать в микрофон! Очень удобно таким образом завлекать врагов в ловушку. Помните только, что чувствительность принимающего устройства высока, и стоя рядом с неприятелем язык все же лучше держать на замке.

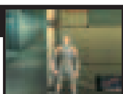
Потные-Злые-Мясистые-Мужики-в-Коже.

НЕЧЕГО МЕТАТЬ

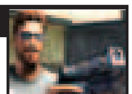
СТРАННЫЕ ОСОБЕННОСТИ БОЯ

Сверхсообразительными противников не назовешь, но и бездны глупости они не демонстрируют. AI держится на уровне образцов жанра. Легкое недоумение вызывает отсутствие в игре гранат как класса оружия — при столкновении с Кэшем отряды SWAT дружно перестраиваются, отступают и начинают постреливать из-за угла; хотя любой знает, что почти беспроигрышная тактика спецназовцев в таких противостояниях — закидать противника газовыми гранатами.

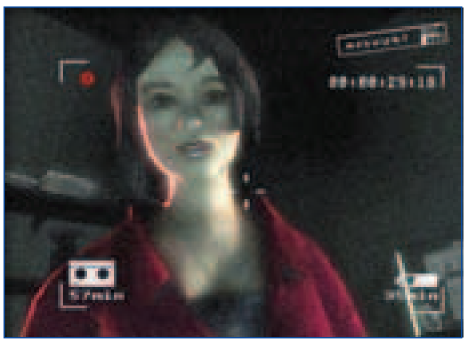
– ХУЖЕ, ЧЕМ
Metal Gear Solid 2 Substance



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Headhunter



СОВСЕМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО БЫТЬ САДИСТОМ, ЧТОБЫ ПРОЧУВСТВОВАТЬ ОЧАРОВАНИЕ ЖАНРА.

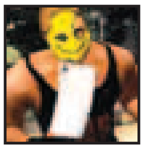


Прекрасный смайлик готов доставить вам немало минут, часов, дней… тихой радости.

Грудь его подвязана, кровь на рукаве / След кровавый стелется по сырой земле…
Система отображения повреждений тут ничуть не хуже, чем в Mortal Kombat: Deadly Alliance.

ВЕРДИКТ

ЛЕЧИТЬСЯ НАДО!



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Атмосферность, насыщенный геймплей, оригинальное использование аудиогарнитуры.

МИНУСЫ

Слишком быстро начинает надоедать. Многие посчитают тематику игры отвратительной.

Тренажер для маньяка, сделанный на основе неплохого stealth-action. Своим детям мы бы играть не дали.

черного юмора, абсурдность происходящего разряжала обстановку. Здесь же – смесь из фильмов «Семь» и «Бегущий человек», причем такая концентрированная, что при игре бросает попеременно то в омерзение от того, что герой проделывает, то в ужас от того, что если сложить руки, аналогичное проделают с ним. И ладно бы Rockstar выпустила какую-то изуверскую халтуру – так нет, за выставленным напоказ «мясом» скрывается профессионально скроенный stealth action, тяготеющий Metal Gear Solid. Практически линейные уровни с разбросанными по ним затененными участками, идеально подходящими для устраивания засад на охотников; радар в углу экрана, фиксирующий не только громкость издаваемых персонажем звуков, но и радиус «слуха» противников; комфортная модель управления, позволяющая уходить от преследователей или нападать не путась в кнопках – все говорит о том, что авторы провели немало времени за MGS, Splinter Cell и Tenchu, безошибочно определив самые ценные элементы геймплея этих хитов. Любителей разнузданного экшна Manhunt разочарует моментально: здесь, особенно на ранних этапах, в принципе невозможно идти напролом – насядут числом, загонят в угол и переломят хребет битой. Двигаться приходится короткими перебежками, внимательно оглядывая окрестности, чутко вслушиваясь и загодя планируя каждый шаг. Примерно в середине игры в руках Кэша окажется огнестрельное оружие, однако ощутимой форы пистолеты и помповые ружья не дают: они лишь уравновешивают шансы, ведь охотники к этому времени тоже держат пальцы

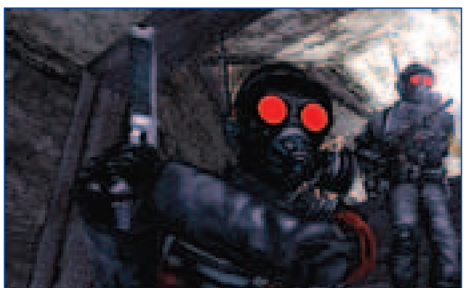
ЛЮБИТЕЛЕЙ РАЗНУЗДАННОГО ЭКШНА MANHUNT РАЗОЧАРУЕТ МОМЕНТАЛЬНО: ЗДЕСЬ, ОСОБЕННО НА РАННИХ ЭТАПАХ, В ПРИНЦИПЕ НЕВОЗМОЖНО ИДТИ НАПРОЛОМ — НАСЯДУТ ЧИСЛОМ, ЗАГОНЯТ В УГОЛ И ПЕРЕЛОМЯТ ХРЕБЕТ БИТОЙ.

на спусковых крючках. Как в любой схожей игре, упор сделан на изучение нюансов топографии уровня, и поиск слабых мест во вражеской обороне. Забыли вовремя скрыться в сумраке – смерть; не к месту хрустнули осколками стекла – смерть; не рассчитали путь к отступлению – снова смерть. Жестко, но честно. Более-менее серьезный минус только один: тогда как в Metal Gear Solid огромную роль играл сюжет, история Manhunt весьма схематична и вряд ли составит конкуренцию игровому процессу – поэтому со временем некоторое однообразие происходящего вкупе с гнетущей атмосферой страха и безысходности может начать действовать на нервы. С другой стороны, может и не начать: кому-то по нраву ужасы Silent Hill, а кого-то от этого сериала выворачивает наизнану, причем чисто физиологически. С Manhunt похожий случай – с поправкой на то, что SH по своему духу вещь все-таки весьма эстетская, а Rockstar снабдила крепким геймплеем обычное «мясо». Дэвид Линч и Джордж Ромеро оба снимают страшилки – только делают это каждый по-своему. И в расчете на свою аудиторию.

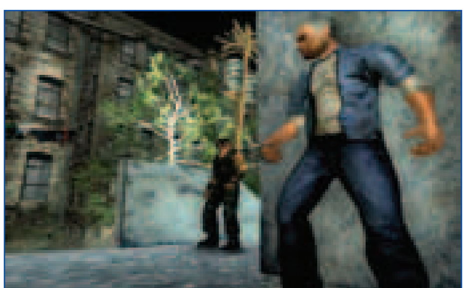
МРАК

Ударившись в снафф, шотландцы нашли время подкрутить шестеренки движка GTA: Vice City – мегаполис в Manhunt темен и душен, он провоцирует клаустрофобию, ощерившись грязными детальными текстурами. Так и должен выглядеть город маньяков и садистов. В темноте не сразу понимаешь, что побеждены извечные бичи GTA – нестабильная частота кадров и некорректная стыковка полигонов. Графика достаточно реалистична, чтобы сцены удара кирпичом в лицо или отрезания головы мотком колючей проволоки с последующим ее, головы, метанием в окружающий пейзаж воспринимались нормальным человеком с подобающей случаю толикой омерзения. Кстати, Manhunt – первая игра для PS2, в которой вы встретите надпись «FUCK» на стене... Как вы понимаете, окончательный вердикт выдать очень сложно. Однозначно плох тот факт, что игра продается в России без ограничений – было бы действительно лучше, если б ее не мог купить 12-летний Вася Пупкин. Мне как рецензенту крайне неприятна тематика игры, но за морально-этическую сторону оценку снижать не принято: политкорректность. При всем при этом нельзя не упомянуть находки по части аудио и отметить высокое качество графики, художественного исполнения и геймплея. Хотел было сказать: «и главное – геймплея», но не получается. Понятно же, что в Manhunt главное. То, чего нет ни в Metal Gear, ни в Splinter Cell, ни даже в яростной самурайской Tenchu. ■

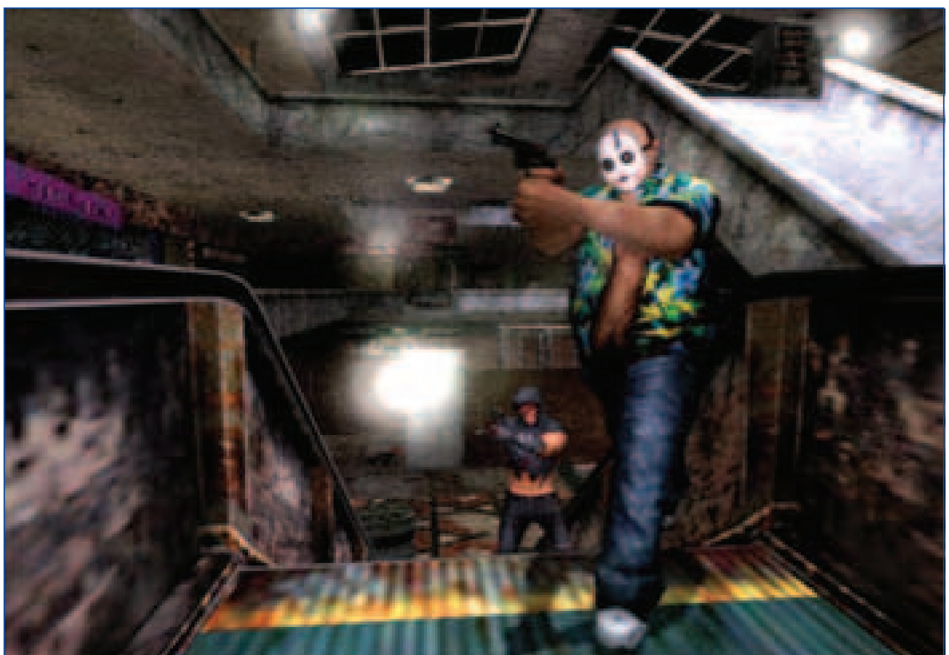
Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



Такие же красные гочки вы найдете в фильме Jin-Roh и готовящейся FPS Killzone. Дань моде?



Стою в подворотне и думаю. Вроде ж интеллигент, Толстую читаю. А приходится…



Гавайскую рубашку он, положим, захватил из Vice City… Вообще, персонажи у Rockstar какие-то сплошь низкорослые, кряжистые, квадратные. Видать, стандарт красоты, принятый у шотландских горцев.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Rare
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.thq.com

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@miranime.net

Еще не так давно игровая общественность смаковала подробности трехсторонней сделки между Microsoft, Nintendo и Rare. Так сказать, ушел наш колобок от Nintendo — прямиком в ласковые ладошки Microsoft. Оно и понятно — у «колобка» в последнее время не все ладилось, и это — при наличии в «копилке» таких громких тайтлов прошлых лет, как Killer Instinct, Donkey Kong Country, Star Fox, Conker и... Banjo-Kazooie.

Старые поклонники пребывали в уверенности, что новосозданный дуэт Rare-Microsoft начнет покорять сердца и кошельки при помощи нового продукта из серии Banjo-Kazooie в тесном союзе с приставкой Xbox, а уже заявленные «нинтендовские» проекты Rare будут отменены. Ан нет, опять нас всех перехитрили: продолжение упомянутой Banjo-Kazooie все-таки вышло для малютки GBA. Да, сменился издатель, но не это важно – нас не обманули, не втянули в снежный ком своих разногласий... нас уважают! А теперь – к самой игре.

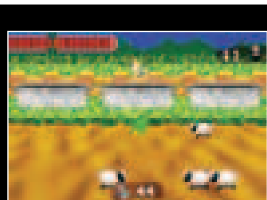
Минуло два месяца с тех пор, как события первой игры серии закончились неизбежным хэппи-эндом, а в Датском королевстве снова беда – неугомонный Клунго (Klungo) сумел сконструировать кибернетический аналог Грунтильды (Gruntilda), да еще и наделенный магическими силами. Нет-нет, не спрашивайте меня ни о чем, это ведь игра, помните? Так вот, Кибергрунтильда похитила Казуйи (Kazooie) и забросила далеко в прошлое. Зачем? А затем, чтобы Казуйи так и не встретилась с Банджо (Banjo), чтобы эта парочка не встревала во все дела, не стояла на дороге и не путалась под ногами. В общем, злодейка – она злодейка и есть. Тут, конечно, вмешались высшие силы в лице Мамбо Джамбо (Mumbo Jumbo), который и отправил Банджо в прошлое по горячим следам похитителя.

Чем грозит такая завязка? Неподготовленному человеку – как минимум, психлечебницей. А вот давнему поклоннику N64 уже понятно – приключения продолжаются. Комедия, экшн, драма... По части сюжета Banjo-Kazooie никогда не была слабой игрой. Другое дело, что для такого сюжета и голову нужно иметь немного своеобразную. Чего одни только мини-игры стоят... Да и игровой процесс перенесен с Nintendo 64 в достаточно адекватном виде, а список приемов обновлен (хотя некоторыми приемами пришлось пожертвовать из-за отсутствия полноценного 3D). Есть и фирменные «превращения» – чтобы заработать одно из них, нужно победить босса. Хотите стать танком, осьминогом или же мышью? Мамбо вам с радостью поможет. Взамен же получите возможность добраться до областей, куда ранее путь вам был заказан.

В результате вышел очень приятный платформер, с множеством секретов и логических загадок, жаль лишь, что уж больно короткий, да и простой. Те, кто в свое время имел Nintendo 64, скорее всего смогут пройти игру за пару вечеров. Хотите попытать счастья – играйте, нет – ничего не потеряете. Просто знайте, очередное пришествие Rare состоялось. На GBA. ■

ДЕСЯТЬ МИНИ-ИГР...

...НА ПЯТОК УРОВНЕЙ!



Вы умеете рыбачить? А что ловите, рыбу? Фи! Нужно ловить овец, это нам еще Мураками завещал. А как насчет викторин? Что-что, скучно? Нет уж, порой боссов нужно побеждать умом и эрудицией, а не ракетницей и крепкой мозолью под хлястиком. Такие моменты, пожалуй, и есть основные фан-факторы игры: беготня по «миру» утомляет, а вот под крышечку наполненные юмором и сакрально-аркадным смыслом мини-игры немало разнообразят процесс.

ВЕРДИКТ

А ВДРУГ ПОНРАВИТСЯ?

7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

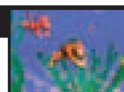
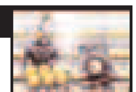
Достоинства: Воссоздана атмосфера оригинального Banjo-Kazooie: специфический сюжет и специфический же юмор.

МИНУСЫ

Недостатки: Зернистое изображение и перегруженность мелкими объектами ухудшают восприятие картинки от графики.

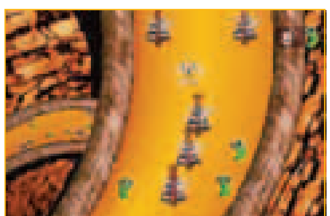
Резюме: Первый за долгий период полноценный «портативный» релиз от Rare, в целом, удался.

Цвета далеко не всегда подобраны удачно.

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Donkey Kong Country 	Oddworld: Munch's Oddysee 

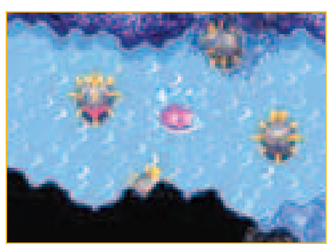
ОТЛИЧНЫЙ ПОДАРОК ОТ RARE.

Безумный дизайн героев – как положительных, так и отрицательных – давно уже стал визитной карточкой серии.



Мини-игр здесь очень много, и далеко не все доступны с начала игры.

Злобные боссы подстерегают вас в конце этапов, и вряд ли вы с ними легко справитесь.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
CALL OF DUTY™
Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.
Никогда еще война не была такой реальной.
1С ФИРМА «1С»
Infinity Ward
ACTIVISION
© 2003 Права принадлежат компании Activision, Inc. и ее лицензиарам. Опубликовано и распространяется компанией Activision, Inc. Activision – зарегистрированный товарный знак, и Call of Duty – торговая марка компании Activision, Inc. и ее лицензиаров. Все права защищены. © 2003 Разработано компанией Infinity Ward, Inc. Эта продукция содержит программные технологии, лицензированные компанией id Software, Inc. («id Technology») id Technology © 1999-2003 id Software, Inc. Все права защищены. Иконка рейтинга – зарегистрированная торговая марка компании Entertainment Software Association. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью своих владельцев. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

http://www.capcom.com

VIEWTIFUL JOE

СУПЕРМЕН НА НОВЫЙ ЛАД

НИКОЛАЙ СУСАНИН
realzohar@umail.ru

Тяжела и терниста судьба Capcom, разработчика, столь горячо обожаемого поклонниками жанра action. Давно подмечено: выпустив однажды что-то стоящее, известный японский игростроитель начинает до бесконечности плодить сиквелы и приквелы, которые на поверку часто оказываются простыми переделками-недоделками. Кризис свежих идей, не иначе. Но, как говорится, и палка раз в сто лет стреляет. На этот раз не стрельнуло – громыхнуло по-настоящему!

Сказать, что описываемая игра является новым словом в истории развития игр и той самой долгожданной свежей идеей, было бы неправильно. Viewtiful Joe – всего лишь оригинальное прочтение старого как мир жанра двухмерных beat'em up, только на новом технологическом витке. В игре вам предстоит выступить в роли эдакого современного супермена, причем, этот сверхчеловек – явно герой японского романа, что сразу определяет стилистику и эстетику проекта. Сюжет, как может показаться поначалу, крайне банален: во время похода в кинотеатр у главного героя по имени Джо нагло похищают девушку. Но вся соль состоит в том, что похититель вышел прямо с экрана, куда, собственно, он и удалился с «награбленным». Как вы понимаете, Джо приходится последовать за бандитом, по совместительству – главным злодеем киношного мира.

В ЧЕМ СИЛА, ДЖО?

Понятно, что истинному супергерою, помимо стандартных ударов ногами-руками, пристало обладать уникальными и всесокрушающими способностями. Действительно, у нашего супермена есть внушительный список стильных комбинаций и приемов, но получите вы все эти возможности далеко не сразу. В игре используется схема, известная нам по Devil May Cry, где различные способности главного героя открывались по мере приближения к концу захватывающей истории. И в данном случае это очень важно, ведь весь этот незамысловатый боевичок построен на бесконечном использовании и комбинировании невероятно зрелищных ударов, недаром же Джо именуется не иначе, как viewtiful (view+beautiful, т.е. «зрелищный»), такое имя следует добросовестно отрабатывать, и делать это придется именно вам. Эффектность разборок героя с очередной кучкой противников непосредственно влияет на процесс игры. Помимо стандартных очков за удачные комбинации выдаются и деньги киношного мира, валюта, на которую играющим позволено приобретать те самые суперприемы для своего героя. Шиковать по полной программе или прозябать со стандартным набором ударов – решать вам.

ОЗНАКОМЬТЕСЬ, СЦЕНАРИЙ

Особенность игры состоит в том, что главный герой принимает непосредственное участие в съемках фильма,

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

ЭКСКЛЮЗИВНОСТЬ ПРОЕКТА ПОД ВОПРОСОМ

Информация о том, что Capcom, возможно, перенесет игру Viewtiful Joe на PS2 муссировалась на уровне слухов с самого зарождения проекта. В то же время многие сходятся на том, что сделать это без значительных потерь в графическом исполнении представляется не слишком простой затеей. В любом случае, дыма без огня не бывает, но пока данный игровой проект официально сохраняет эксклюзивный статус для приставки GameCube.

ВЕРДИКТ

LIFE IS VIEWTIFUL!

8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

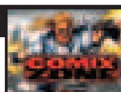
ПЛЮСЫ
Свежее прочтение старых идей, впечатляющая скорость, блестящая графика, оригинальность повествования.

МИНУСЫ
Прохождение не слишком продолжительное, линейность сюжета, непрерывный «мордобой» со временем может приесться.

Бесконечно стильная, стремительная история о похождениях супермена на японский лад. Владельцы «кубика» в восторге.

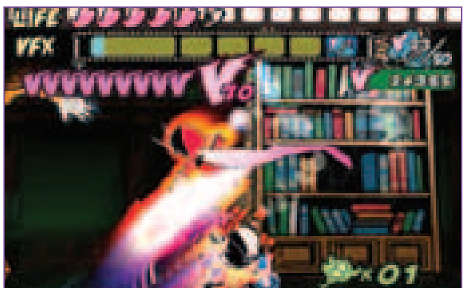
Болельщик, будь готов спасти своего кумира!

НАПОМИНАЕТ
Comix Zone



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Devil May Cry 2

ГЛАВНЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ПОЧЕТНОЕ ЗВАНИЕ «ИГРА ГОДА» В НАРОДНОМ ЖАНРЕ ACTION.



Книжки детям не игрушка! Впрочем, до них дело вряд ли дойдет – героям они ни к чему.

Яркая мультяшная графика – не повод, чтобы счесть игру детской. Ей все возрасты покорны!

Этот кадр сделал бы честь любому комиксу. Во всяком случае, дизайн героев здесь не в пример лучше, чем в продукции Marvel. Пожалуй, единственный аналог Viewtiful Joe – древний хит Comix Zone.

КРАСИВЫЕ ЦАЦКИ

О РАЗДАЧАХ СЛОНОВ

Как заведено, в конце года многие игровые и не очень издания предлагают читателям свое видение результатов деятельности игровых компаний – раздают призы лучшим играм. Основные награждения еще впереди, но многоуважаемая американская газета USA TODAY уже определилась со своим выбором. Как вы уже догадались, игрой года, по версии этого издания, стала Viewtiful Joe. Иностранные коллеги особенно отметили сногсшибательную графику и удобное управление. Что там решит СИ?

исход которого будет зависеть от него самого. Атмосфера киношного действа поддерживается очень умело. Например, в начале и конце каждого из семи эпизодов за кадром звучит голос режиссера, который вводит нас в курс дела и объясняет всю интригу происходящего. Также по ходу повествования мы сталкиваемся с массой харизматичных персонажей, начиная с носорога-рэпера и заканчивая пузатым антисуперменом. А ваши жизни – это дубли, которые остались в распоряжении у режиссера, желающего помочь герою преодолеть очередное испытание. Сама игра линейна и не подразумевает различных финалов. В конце каждого эпизода-этапа Джо ожидает обыденная «битва века» с очередным боссом, которые, к счастью, отличаются большой оригинальностью.
Безусловно, Capcom сделала надлежащие выводы из оказии, случившейся со второй частью похождений Данте, где, как известно, сложность находилась на вопиюще низком уровне. Если в начале рассматриваемой игры вы будете с легкостью и удовольствием разделываться со своими врагами, то к середине действия начнутся сложности и придется очень постараться, дабы не посрамить светлое имя Джо. Сложность игры вполне сопоставима с тем, что имело место в первом Devil May Cry. Приятно.

ГОЛЛИВУДСКИЙ РАЗМАХ

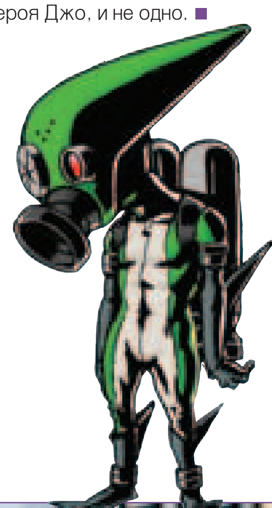
Несмотря на все удачные решения в области геймплея, основной изюминкой игры, несомненно, является то, как это все выглядит. Потрясающе – это первое, что приходит на ум при созерцании ураганных разборок главного героя с матерыми бандитами и простыми «плохишами», стоящими на его пути. Хотя все приключения героя и происходят в 2D, игра целиком выполнена в полигонной cel-shading графике, причем это визуальное решение, невзирая на его очевидную затасканность, в данной игре смотрится крайне свежо, необычно и модно. Спецэффекты применяются с поистине голливудским размахом: бесконечные вспышки, взрывы, замедления на манер Матрицы, наезды камерой – невероятная стильность происходящего прямо-таки завораживает. Спешите видеть.
Звуковое и музыкальное оформление также заслуживает самых высоких характеристик. Все используемые в игре звуки позволяют очень точно прочувствовать атмосферу происходящего на экране, а симпатичные и, что важнее, уместные музыкальные мотивчики лишь дополняют эффект присутствия. Отдельной похвалы заслуживает европейская локализация. Перевод постановочных диалогов выполнен на самом высоком уровне, изрядная порция юмора, как обычно, прилагается.

СТОП! СНЯТО!

Аккурат к новогодним праздникам обладатели кубика от Nintendo получили прекрасный подарок. Впечатляющая графика, запоминающиеся персонажи, ураганное действие и достойная сложность делают Viewtiful Joe чуть ли не основным претендентом на звание игры года для GC, конкурируя разве что с Mario Kart. Она хороша настолько, что, потратив на операцию по спасению девушки Джо около 10-12 часов и услышав в последний раз «снято!», вам неминуемо захочется добавки. Но не стоит отчаиваться. Памятуя о легендарной рачительности Capcom, мы вправе рассчитывать на продолжение похождений супергероя Джо, и не одно. ■

ТОЖЕ ГЕРОИ

Единожды пройдя игру за Джо на стандартном уровне сложности, все желающие смогут сыграть за Сильвию – подругу главного героя игры. Все удары и локации останутся прежними, лишь незначительным образом изменится сюжет игры. Особо упертые, закончив игру на последующих уровнях сложности, смогут заполучить в свое распоряжение еще парочку играбельных героев, включая главного злодея – пузатого капитана Блю. Вряд ли такое положение дел сможет значительно продлить удовольствие от игры, но наличие новых персонажей для многих послужит хорошей причиной, чтобы пройти игру еще раз, в полной мере насладившись игровым процессом.



А вот и капитан Блю. Не смотрите, что пузан – он так быстр, что в глазах троится.

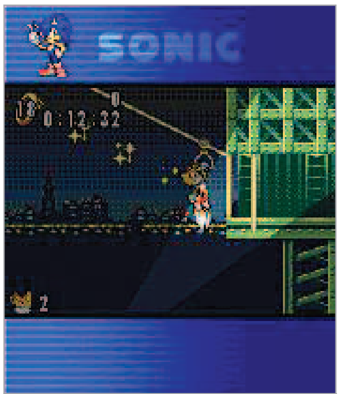
Хочешь жить, умей вертеться. Благо, Джо в совершенстве овладел этим умением.

Редкий случай, прямо таки уникальный. Джо сражается в честном поединке один на один. Обычно его враги собираются толпами, ведь только тогда у них действительно появляется шанс сразить супергероя.

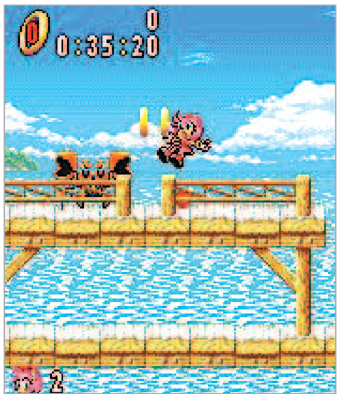
■ **ПЛАТФОРМА:** N–Gage ■ **ЖАНР:** platform ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sonic Team ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **BLUETOOTH:** нет ■ **ONLINE:** нет

http://www.nokia.ru/n-gage/games/all/pandemonium/

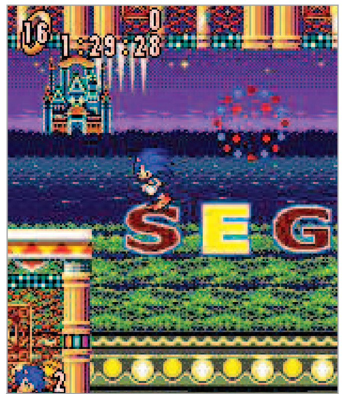
Пальмы и солнце – так начинается любой Sonic.



Лихо скользить по канату – стиль жизни героев.



Злобные крабы не церемонятся с девушками-ежихами.



Сверхзвуковая скорость не исчезла. Даже на N-Gage.

Несмотря на то, что вся нынешняя библиотека игр на N-Gage по большому счету представляет полупустую полку из порядка десяти тайтлов, на игровой консоли успели засветиться практически все популярные в кругах геймеров мэскоты.

SONIC N

В ЕЖОВЫХ РУКАВИЦАХ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Обольстительная Лара Крофт порадовала своих поклонников в римейке классического Tomb Raider, а легендарный скейтбордист показательно выступил в Tony Hawk's Pro Skater. Вот и небезызвестный ежик Соник, ветеран SEGA, не смог проигнорировать запуск новой игровой консоли.

CHECK IT OUT!

Sonic N – несложно догадаться, порт Sonic Advance, прошлогоднего релиза для платформы Game Boy Advance. По сути и по духу одна и та же игра: резвая, бодрая, стремительная, с единственным отличием – версия для N-Gage страдает некоторыми проблемами. Урезали и пару фич – Chao Garden и режим для двоих игроков.

Sonic N – попросту отличная игра с точки зрения дизайна. 12 насыщенных уровней разрешается пройти любым из четырех играбельных персонажей. Каждый герой хвастается уникальными способностями и посему ненавязчиво подталкивает к повторному прохождению игры. Дизайн уровней в этом плане действительно позволяет персонажам демонстрировать свои умения. К примеру, на этапах достаточно участков, на которых главный затейник Соник без проблем может достигать сверхзвуковых скоростей. В то же время, хватает и мест, где симпатяга Наклз красуется способностью лазать по стенам. Но и без раздражительных факторов не обошлось – выскакивающие без предупреждения колючки имеют привычку тормозить проворного Соника, как только он достигает полной скорости.

BRING IT ON!

Sonic N определенно не достает опции N-Gage Arena, и, вообще, отсутствие мультиплеера явно не к лицу игре. Взять хотя бы обычный режим на время – если бы была возможность сравнивать результаты онлайн с другими игроками, это бы значительно повысило интерес к скромной персоне Соника. Достаточно вспомнить недавние примеры Tomb Raider и Pandemonium, где система Shadow Racing выдвигала игры на новый уровень популярности посредством N-Gage Arena.

Казалось бы, с грамотным дизайном и немалым количеством играбельных персонажей Sonic N имеет все шансы стать настоящим прорывом на N-Gage. Есть одно «НО». Вертикальный экран консоли плохо сочетается со скоростями, к которым так привык Соник. Когда несешься со сплющенной мордочкой по уровню, необходимо видеть, что находится впереди, чтобы вовремя избежать опасности. Разработчики предприняли смелую попытку разрешить эту проблему, добавив возможность переключения на широкий экран – один в один по пропорциям с таковым на GBA. Правда, размер при этом сильно уменьшается, опять же, снижая видимость.

FOLLOW THE LEADER

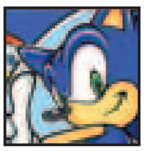
Довольно странно, что на игровой консоли, которая без проблем справляется с графикой уровня PS one, выпустили игру с двухмерной графикой, к тому же во многом проблемной. Статичная картинка откровенно радует своей четкостью, но стоит сделать кинематографичный наезд и пустить пленку, как возникают сплошные тормоза. В качестве музыкального сопровождения используются легкие и воздушные композиции, как и в прошлых играх серии. Что удручает – так это невысокое качество, которое особенно хорошо заметно в наушниках.

Жаль, что такая отличная игра получила скверную реализацию. Не применять главные преимущества консоли – онлайн и мультиплеер – стыду подобно.

ЕСТЬ ОДНО «НО». ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ЭКРАН КОНСОЛИ ПЛОХО СОЧЕТАЕТСЯ СО СКОРОСТЯМИ, К КОТОРЫМ ТАК ПРИВЫК СОНИК.

ВЕРДИКТ

ГРУСТНО



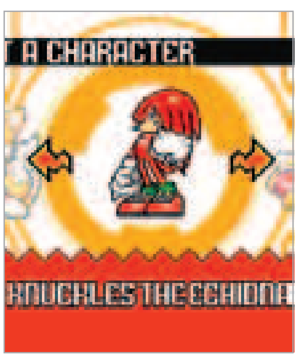
5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Классический для 16-битных приставок геймплей – самое ценное, что есть в игре.

МИНУСЫ
Издержки портирования вылезают на поверхность сразу, и от них уже никуда не деться.

Если бы не вертикально-ориентированный экран N-Gage, от этого «Соника» можно было бы получить гораздо больше удовольствия.



МЕМУАРЫ

НЕМНОГО О ЛИЧНОМ

Будучи большим поклонником Соника, задумался, какая из частей серии мне нравится больше всего. Что удивительно, это вовсе не Sonic Adventure с Dreamcast! Sonic The Hedgehog 3 на Sega Mega Drive – вот она, игра моего детства! Помните снежный уровень? Музыка там играет совершенно очаровательная. Просто романтика! А вы, кстати, любите Соника?

Редакция благодарит компанию DIXIS за предоставленный Nokia N-Gage
тел.: (095) 722-22-22, (812) 103-72-72.

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ НА ДЕНЬ
Сделать уборку
Забрать жену с работы
Сходить в химчистку
MP5-A5
MP5-A5 Ammunition at max
Dead to Rights™

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Lucas Arts
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Planet Moon ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 900 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

Нападение подземных акул одна из самых запоминающихся и необычных сцен игры.

А так действует бомба-штопор, переворачивающая картинку игры с ног на голову.

Данный скриншот очень напоминает кадры из Властелина Колец. Врагов, конечно, поменьше будет, но зато вы вооружены пулеметом, а это способно сыграть решающую роль в исходе сражения.

ARMED AND DANGEROUS

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Какие ассоциации вызывает у вас словосочетание Lucas Arts? Думаю, что не ошибусь, если предположу, что девять человек из десяти вспомнят о Star Wars. Но контора, возглавляемая Джорджем Лукасом, знаменита не только своей космической сагой, и если предположить, что хотя бы один из указанных выше десяти человек окажется любителем компьютерных игр, он, несомненно, вспомнит о таких замечательных играх, как Grim Fandango или Escape From Monkey Island. Удивительное дело, но среди проектов этой компании практически не было плохих игр, если не считать, конечно, нескольких бездарных поделок на тему Звездных Войн. Но речь сегодня не о них. В этом году компания Lucas Arts отмечает свое двадцатилетие, ну а какой же праздник без подарков? Конечно же, они будут, и Armed and Dangerous – один из них. Вообще, складывается впечатление, что игры, не относящиеся к вселенной Star Wars, являются для Lucas Arts своеобразной отдушиной, позволяющей разработчикам вволю повеселиться как над собственными творениями, так и над проектами конкурентов. Наверное, именно поэтому всем им присущи великолепные диалоги, замечательное чувство юмора и удивительная атмосфера. Все вышеуказанные составляющие есть и в Armed and Dangerous, причем в таких количествах, что непроизвольная улыбка, возникающая на лице с первых минут игры и периодически переходящая в хохот, не сходит с физиономии сидящего за монитором человека до тех пор, пока он не досмотрит до конца финальную заставку. Не верите? А зря. Проверенно на личном опыте.

БЕЗУМИЕ ВО ВСЕМ

Итак, начнем с сюжета. Если вы думаете, что в экшнах он не обязателен, то вы очень ошибаетесь. Тут все зависит от правильности подхода к данному вопросу. Поверьте, ребята из Planet Moon знают толк в придумывании необычных историй, ведь на их плечах лежит ответственность за создание знаменитой комедийной игры Giants: Citizen Kabuto, а некоторые из разработчиков являются выходцами из Shiny, неординарность проектов которой ни у кого не вызывает сомнений, стоит лишь вспомнить Earthworm Jim или MDK. На этот раз фантазия разработчиков проявилась в полную силу, результатом чего стала совершенно неординарная история. В Armed and Dangerous вам придется взять на себя роль главаря

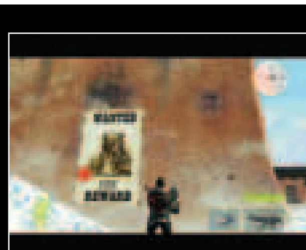
УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

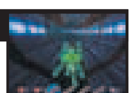
В дневнике разработчиков, опубликованном на сайте Gamespot, создатели Armed and Dangerous признались, что на самом деле они являются потомками сумасшедших изобретателей, переехавших в Сан-Франциско для разработки компьютерных игр еще в 1908 году. Правда, до появления первого компьютера им пришлось ждать целых шестьдесят долгих лет, но все это время они занимались тем, что придумывали сюжеты к своим играм и ждали подходящего момента для их реализации. Все свои идеи они черпали от одного человека, имеющего паранормальные способности, который мог видеть будущее. Вот и верь после этого в нормальность разработчиков.

ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

НАГРАДА ЗА ПОИМКУ

Повстанческая группа Lionhearts – бельмо на глазу диктатора Forge. И поэтому на участников радикальной боевой группы идет настоящая охота. По ходу игры вам будут попадаться плакаты с обещанием вознаграждения за головы членов группировки. При этом чем выше будет сумма вознаграждения, тем большее количество врагов будет отправлено на вашу поимку и тем выше окажется сложность прохождения некоторых этапов.



ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ	ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ
Earthworm Jim	MDK 2 

ПРОСТО ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ И ВЕСЕЛАЯ ИГРА. НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО.

ВЕРДИКТ

ВЗРЫВООПАСНО

7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Динамичный геймплей, необычное оружие и персонажи, отличный юмор, неплохая графика.

МИНУСЫ

Небольшая продолжительность игры, однообразие этапов, только один доступный для прохождения герой.

Один из лучших экшнов последнего времени, оставляющий исключительно положительные впечатления.

ДЛЯ ПОЛНОГО СЧАСТЬЯ

КУЧА БОНУСОВ

Во время работы над Armed and Dangerous разработчики, по их словам, так и не смогли реализовать все свои безумные задумки. Несомненно, большинство из них найдет свое воплощение в продолжении игры, а пока все желающие могут заказать специальную версию Armed and Dangerous, включающую в себя книжку с эксклюзивным артом, диск с вырезанными и дополнительными сценами, саундтрек, а также полную версию игры Sam & Max: Hit the Road.

группы наемников, называющих себя Lionhearts. Некая процветающая республика переживает не лучшие времена, наступившие вместе с началом правления жестокого диктатора, и Lionhearts – единственные, кто может помочь в его свержении, для чего им необходимо завладеть Книгой Правил (Book of Rule). Но на этот артефакт наложено проклятие, снять которое может только избранный, и по абсолютной случайности им становится главный герой игры Roman. Надо ли говорить, что сам он об этом даже не подозревает, поэтому все происходящее становится для главаря Lionheart полной неожиданностью. И где же здесь оригинальность сюжета, спросите вы? Но не торопитесь с выводами, ведь чтобы оценить всю прелесть истории, рассказанной в Armed and Dangerous, нужно пройти игру до конца. И поверьте, настолько забавных и смешных диалогов, ситуаций и героев вам не приходилось видеть уже давно. Чего стоит хотя бы Rexus, прорицатель и философ, обладающий магической силой, но, к сожалению, не умеющей ею правильно пользоваться ввиду тяжелой травмы головы. А робот-убийца Eliminator Q1-11, обладающий утонченными манерами истинного аристократа и не представляющий своего существования без чашечки хорошего английского чая? Такие персонажи не могут не вызвать удивления, а их поведение просто обязано быть не совсем обычным и даже безумным. Так что приготовьтесь к удивительным приключениям, ведь скучать во время прохождения игры вам не придется.

С АКУЛОЙ НАПЕРЕВЕС

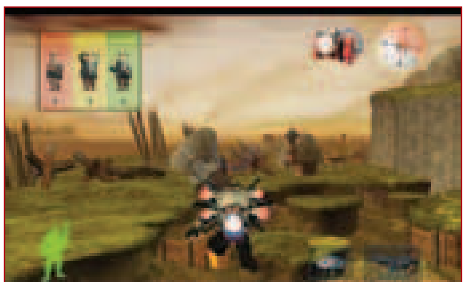
Оружие, которым пользуются персонажи в игре, достойно того, чтобы сказать о нем отдельно. Если вы играли в MDK, то наверняка помните такие необычные виды вооружения, как, например, Самая Интересная Бомба в Мире (The Most Interesting Bomb in the World), которой с успехом пользовался главный герой игры Курт. Разработчики из Planet Moon решили пойти дальше, и то, что предстает перед игроками в Armed and Dangerous, не поддается никакому описанию – это надо видеть. Как вам понравится пушка, стреляющая подземными акулами, которые пожирают врагов, неожиданно появляясь у них из-под ног? А может, хотите попробовать бомбу Topsy Turvy, переворачивающую экран вверх ногами, так, что все враги сначала падают прямо в небо, а потом со свистом приземляются? А если прибавить к этому динамичный геймплей, сводящийся, в большинстве случаев, к полному уничтожению врагов на отдельно взятом уровне, то можно констатировать, что играть в Armed and Dangerous очень интересно и даже после полного прохождения игры вы обязательно захотите к ней вернуться. Единственное, что омрачает атмосферу безудержного веселья, – небольшая продолжительность Armed and Dangerous и некоторое однообразие этапов.

В ДОПОЛНЕНИЕ К СКАЗАННОМУ

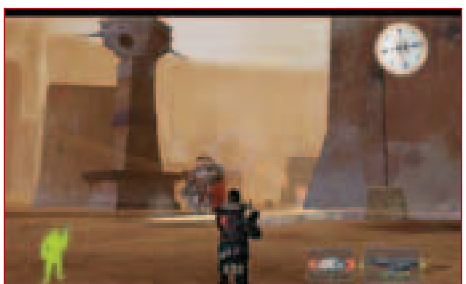
Графика в Armed and Dangerous выполнена на очень высоком уровне. В игре используется несколько переработанный движок уже довольно старого проекта Giants: Citizen Kabuto, но, тем не менее, выглядит игра просто замечательно. Да и тот факт, что она включена в программу поддержки игр компании NVidia, говорит о многом. Спецэффекты смотрятся просто замечательно. Особенно порадовали погодные эффекты. Снег, дождь и даже ураган, сопровождаемый шквальным ветром, выполнены прекрасно и создают самое правдоподобное впечатление. Практически все объекты в игре подвержены разрушению, что, несомненно, придется по вкусу любителям mass destruction.

Что ж, стоит признать, что Lucas Arts в очередной раз подтвердила тот факт, что компания жива не только созданием игр по Star Wars, но способна радовать геймеров другими, не менее интересными и качественными, проектами. Уже ходят слухи, что в скором времени мы увидим Armed and Dangerous 2. То ли еще будет! ■

Расстрел пингвинов – чрезвычайно веселое занятие.



Обозревать живописные окрестности лучше всего с высоты птичьего полета.



Чтобы пройти игру, вам придется не только метко стрелять, но и уворачиваться от пуль.

Обратите внимание на красоту окружающего пейзажа и качество освещения. Согласитесь, такая графика могла бы сделать честь любой игре, вне зависимости от ее жанра.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action strategy ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Secret Level ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.mtggame.com/

MAGIC: THE GATHERING – BATTLEGROUNDS

КАРТОЧНЫЙ ФАЙТИНГ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Когда разработчики пытаются скрещивать несовместимые игровые жанры, получаются либо гениальные шедевры, либо игры, на которые и даже смотреть не хочется. К счастью, второе все-таки происходит гораздо реже, а чаще всего получается то, что наш народ с присущей ему прозорливостью назвал просто и понятно – «ни рыба, ни мясо».

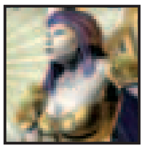
Если вы, уважаемые читатели, уже знакомы с одной из лучших настольных ролевых карточных игр – Magic: The Gathering, то Battlegrounds покажется абсолютно вам скучным и не интересным. Ну а тем, кто пока не имел удовольствия участвовать в карточных баталиях, наверняка не поймет того, что будет происходить на экране монитора.

Как следует из названия, Magic: The Gathering – Battlegrounds основывается на вселенной популярной настольной игры Magic: The Gathering (далее просто MTG). Однако колод как таковых в игре нет, а из всего многообразия карточных заклинаний присутствует только пара десятков не самых популярных MTG-аналогов для вызывания монстров и прочих магических действий. Как и в оригинальном MTG все заклинания поделены на классы: creatures (вызов существ), sorceries (заклинание, имеющее разовый эффект), а также enchantments (заклинания, которые имеют длительное действие, но могут быть прерваны оппонентом). С самого начала вам доступны не все заклинания, и поэтому, чтобы получить в свое распоряжение какого-нибудь мощного монстра, придется еще поиграть. А вот тут-то и начинается самое интересное.

В отличие от игровой механики MTG, сам процесс прохождения Magic The Gathering: Battlegrounds больше напоминает бешеный экшн, и не имеет ничего общего с неторопливыми поединками двух магов сидящих за карточным столом. Сравнить Battleground можно, пожалуй, с файтингом, где все зависит от умения быстро передвигаться и наносить врагу сокрушительные удары. Представьте себе арену, на которой находятся два бойца. Только драться им придется с помощью заклинаний. Что-то подобное было в Демиургах, но в отличие от этого пошагового проекта, бои в Battleground проходят в режиме реального времени. Не знаю, на кого рассчитывали разработчики, давая виртуальную жизнь популярной карточной игре, и так имеющей огромное число поклонников по всему миру. Что-то в этом мире должно оставаться неизменным, и поэтому переход пошаговой настольной игры на поле real-time, останется без должного внимания как со стороны любителей MTG, так и со стороны людей, не знакомых с этой игрой. Вторые пройдут мимо Magic: The Gathering – Battlegrounds стороной, так и не поняв, что же это было, ну а вторым я посоветую потратить свои деньги с пользой, купив вместо Battleground еще один бустер MTG. Вдруг что-то ценное попадется. ■

ВЕРДИКТ

РАЗОЧАРОВАНИЕ



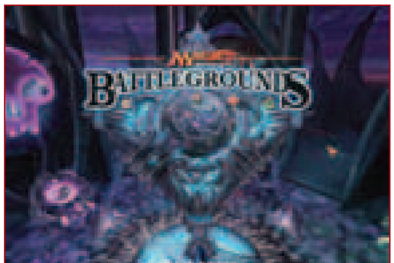
5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Неплохая красочная графика, разнообразие арен и игровых режимов.

МИНУСЫ
Небольшое количество магических заклинаний, очень неудобное управление.

Попытка использовать механику карточной игры в файтинге показала свою абсолютную нежизнеспособность.

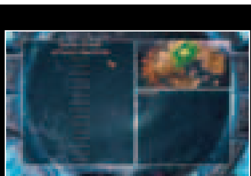


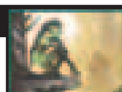
Игра приветливо встречает геймера меню.

НА ЛЮБОЙ ВКУС

ОТТАЧИВАЕМ МАСТЕРСТВО

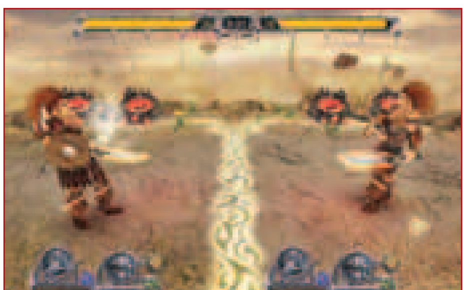
Разработчики приложили максимум усилий, чтобы сделать Magic: The Gathering – Battlegrounds как можно более разнообразным. Для этого они включили в игру несколько режимов, среди которых как отдельные дуэли с компьютером или живым оппонентом, так и приключенческий режим, в котором вам придется проходить игру в соответствии с нехитрым сюжетом. Не забыты и сетевые баталии, в которых могут участвовать до четырех игроков одновременно.



ХУЖЕ, ЧЕМ		НЕ ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ	
Карточный MTG		Демиурги II	

ИГРАТЬ В НАСТОЛЬНЫЙ MTG ГОРАЗДО УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ В ЕГО ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ.

Магические арены имеют небольшие размеры, но выглядят очень неплохо.



Чтобы нанести сокрушающий удар, необходимо накопить достаточное количество маны.

Этот скриншот чем-то напоминает картинку из Демиургов. Тот же осенний лес, падающие листья и неяркий дневной свет. Только вот играть во все это абсолютно неинтересно.

X2 THE THREAT
X2
УГРОЗА
Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
Уникальная графика
Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
Строительство своей собственной империи
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 800 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 1300 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
НОВЫЙ ДИСК
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: AlphaDream Corporation
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.nintendo.com

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

...НУ И ЭТОТ ЕГО ЗЕЛЕНЫЙ БРАТ!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Рано или поздно это должно было случиться: на горе протрубил рак, и Nintendo выпустила первую оригинальную игру с Марио в главной роли для GBA. Не римейк или переиздание классического хита замшелых времен, а полноценный новый релиз.

Да еще не какую-то там бегалку-прыгалку: в наши двери постучалась самая настоящая action/RPG, младшая родственница Super Marion RPG (SNES) и Paper Mario (N64). Шибко малая, да зело удалая. Это была призказка. А сейчас, собственно, вылетит птичка.

А летит орел. Сокол. Бэркут с обратной стреловидностью крыла. Nintendo, когда дело касается Марио и его зеленоватого сиблинга, веников не плетет принципиально. Предыстория свежего вояжа братьев фонтанирует шекспировскими страстями: злодей Каклетта (Cackletta, так и зовут) крадет голос принцессы Пич, заменив его «взрывным вокабуляром» – вместо субтитров несчастная особа натурально выбалтывает из себя бомбы, рискующие подорвать не только политический баланс в королевстве, но и замок со всеми обитателями. Заявившийся похищать саму принцессу Боузер, заприметив такое дело, объединяется с супербратцами: дескать, мат в три хода каклете, спасаем голос, и я спокойно похищаю принцессу, ну а вы дальше по обстоятельствам. Делать нечего, тройственный союз заключен, и на корабле Боузера братки летят в Бинбинское королевство. Дабы мечом по оралам. Характерно, что по ходу дела никто в целом мире, ни единый маленький купа, не помнит как зовут брата Марио. Это такая шутка юмора, и в контексте игры она действиельно смешна.

УСАЧИ-ТРЮКАЧИ

Забудьте все, чему вас учили на уроках ОБЖ. Хотя на карте Марио и этот... Луиджи старательно играют в Zelda, в бою они теперь управляются совершенно иначе. Как в любой хорошей RPG, под пошаговый боевой режим отведен специальный экран. Кнопка «A» зарезервирована за красным братом, кнопка «B» – за зеленым. Во время вражьей атаки можно парировать (нажав «свою» кнопку строго в момент нанесения гадом удара), а свой прием можно усилить (повторив нажатие прямо перед приземлением на голову врага). Не обошлось без парных комбо. Освоить такую интуитивную систему куда проще, чем чихнуть с открытыми глазами. За победы над наймитами-каклетами дают монеты, монеты тратят на полезные штуки вроде «улучшения усов» – с усами растет удача, а предметы в магазинах дешевеют. Сами уровни, как мы уже проговорились, напоминают Zelda. Борьба идет за каждую пядь неприятельской земли, по которой рагацци передвигаются, пуская в ход все доступные техсредства и навыки. Взаимопомощь выражается в командных прыжках на вертикально или горизонтально удаленные ориентиры (Марио скачет выше, Луиджи – дальше), прикладывании друг друга молотками (мелкие герои пролезут куда угодно) и других элементах олимпийской программы. Причем скорость и драйв настолько высоки, что вальяжный Линк по сравнению с горячими усачами тянет на холодную финскую вдовушку. Признаемся, возможность мгновенного переключения между братьями вызвала ворох приятных сердцу, извилинам и пальцам воспоминаний о The Lost Vikings и Bubba'n'Stix, хотя загадки в Superstar Saga все же будут попроще. The Lost Vikings, если вдруг

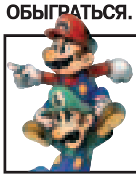
ПАКОСТНИЧЕСТВО КАК ОНО ЕСТЬ

МЕЛКОЕ, НО НАЗОЙЛИВОЕ

Ругать будем мультиплеер. Сколько можно снабжать GBA-игры про Марио перепевками самой первой Mario Bros. в качестве многопользовательского режима? Да наши дедушки уже в нее костылями кидались! Переворачивание крабов в канализации как способ досуга устарело еще до того, как свет увидел первый Game Boy! В The Legend of Zelda: A Link to the Past люди не поленились добавить классный режим Four Swords, а тут-то что мешало?

ВЕРДИКТ

ОБЫГРАТЬСЯ. УХОХОТАТЬСЯ.



8.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

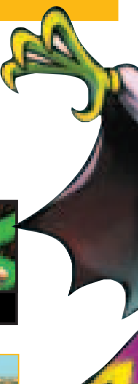
Ладно скроенная, красивая портативная action/RPG. Авторам не откажешь в наличии здорового чувства юмора.

МИНУСЫ

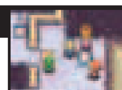
Отсутствие оригинальных черт – все ингредиенты по отдельности уже присутствовали в других играх. Хотя какой это минус...

Супербратья Марио в своем лучшем оригинальном ролевом приключении для GBA. Ибо других больше нет.

Коварный план осуществляется.

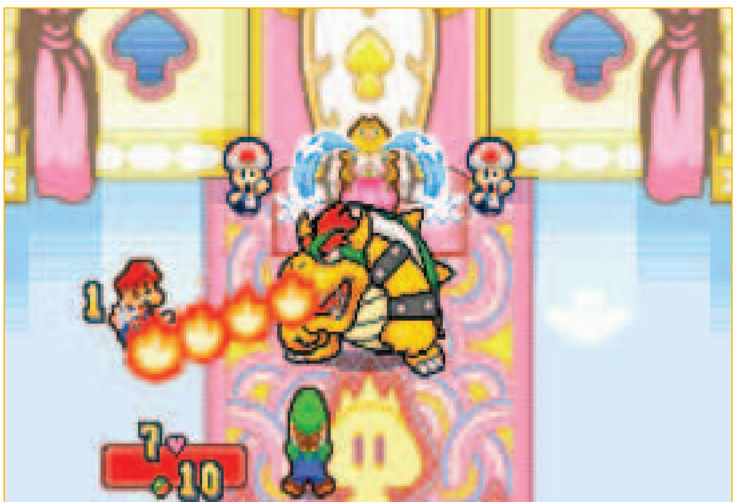


НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
The Legend of Zelda: A Link to the Past



МОБИЛЬНЕЕ, ЧЕМ
Super Mario RPG (SNES)

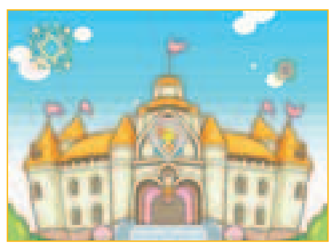
В RPG ПРО МАРИО НЕТ ВЫСОКОЛОБОСТИ FIRE EMBLEM И СКУКИ GOLDEN SUN.



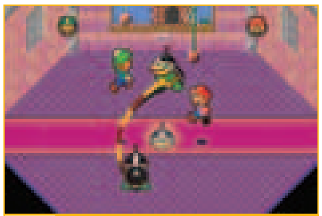
Боузер мигом угомонится, как только разберется в происходящем в замке. Чего буянить, если принцесса в таком состоянии бесполезна?

Боевой экран, право хода у Луиджи. Противники пока живучестью не отличаются.

Несмотря на все попытки зеленого брата дезертировать, его берут спасать Пич.



По нашим данным, скелет может принадлежать Жугдэрдэмидийну Гуррагче.



Победите в мини-игре с прыжками через веревочку, и охрана вас пропустит.

кто запамятовал, это такие Ratchet & Clank каменного века, а про вторую игру рассказывать неприлично. Ибо ничему хорошему Бабба и его говорящая палка молодежь не научат.

АЙ, МОЛОДЦА!

С негодованием отмечено: манерные буржуазные фифы из заокеанских веб-изданий сетуют, что графика могла быть покрасивше. Зря воду мутят. Это под каким углом надо смотреть, чтобы такая картинка не понравилась? Отличное каноническое 2D. Четкая, красочная графика, для современной карманнопереносной игры самое то. Музыка в зубах не вязнет, а уж озвучены братки просто непередаваемо – только этот, настоящий Марио может пропищать «ИЦА МИ, МА-А-АРЬЙО!» так, что уши слушателя остаются единственным сдерживающим фактором, мешающим улыбке разъехаться до затылка. Радует, что в AlphaDream нинтендовских персонажей знают не хуже, чем в самой Nintendo: под маркой Mario & Luigi Superstar Saga команда выпустила игру, одновременно верную глубоким традициям серии и задорно экспериментирующую с новой для вселенной Марио игровой механикой – а главное, создатели оживили свое творение юмором, искрометным как точильный круг. Клевая эпитафия, а? Нет, это шутка была... Сам ты Назаров! ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rainbow Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.thq.com

ВЕРДИКТ

НЕВЫРАЗИТЕЛЬНО

4.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Удобное управление, легко выполняемые трюки, вполне симпатичная музыка и звуковые эффекты, большое количество трасс.

МИНУСЫ
Примитивная физическая модель, устаревшая графика, невнятный AI, общее однообразие игрового процесса.

Сделанная на скорую руку игрушка, предназначенная для самых упертых фанатов экстремальной тематики.

ATV OFFROAD FURY 2

ЭКСТРИМ В ШОКОЛАДЕ

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
A.K.A RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Популярность игр, посвященных экстремальным видам спорта, от сноубординга до гонок на внедорожниках, в последнее время достигла своего апогея. И как всегда в таких ситуациях лишь единичные проекты, вроде сериалов Tony Hawk и SSX, в действительности могут похвастаться качественной реализацией.

Команда Rainbow Studios – отнюдь не новичок в создании виртуального экстрима. Многие наверняка если не играли, то, по крайней мере, визуально знакомы со Splashdown и Motocross Madness, разработанной как раз этими авторами. Новый проект ребят из Rainbow, носящий название ATV Offroad Fury 2, опять-таки предназначен для тех, кого езда на обычных трассах и по общепринятым правилам не устраивает.

На этот раз вместо привычных транспортных средств нам предлагается оседлать своеобразный гибрид квадроцикла и мотоцикла. Трассы, на которых проходят соревнования, как правило, не слишком велики и изобилуют большим количеством поворотов, больше напоминая полосу препятствий, – разве что мин и колючей проволоки не хватает. Главное в игровом процессе – не скорость, а количество и качество трюков, выполняемых гонщиком: трюки, в свою очередь, заключаются в прыжках разной степени сложности.

Звучит не так уж и плохо, но, боюсь, большинство от знакомства с ATV Offroad Fury 2 только разочаруются. В игре даже близко нет того внимания к деталям, что мы видели, к примеру, в MX Superfly. Создается впечатление, что авторы жутко торопились выпустить игру, а потому практически все ее аспекты оказались либо недоработаны, либо реализованы просто-напросто криво. Управление вроде бы удобно, но зато физика всего, что не касается пресловутых прыжков, архаична и примитивна.

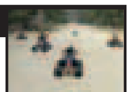
Графика схематична, движок явно не балует нас лишней детализацией. Качество текстур многим напомнит времена первых проектов для PlayStation 2; полигоны то тут, то там вываливаются самым непотребным образом. О спецэффектах, которые, по сути дела, отсутствуют, картонных елках и жутком цветном месиве, имитирующем зрителей, и говорить не хочется. Со звуком дела обстоят несколько лучше – ничего особенного в нем нет, но и откровенно плохим его не назовешь. В целом же, ATV Offroad Fury 2 представляет собой более чем посредственную игру, которая сможет привлечь внимание разве что законченных поклонников всего, что хоть как-то попадает под определение «экстрим». Смешно то, что мини-игры (в частности, ATV Soccer) воспринимаются лучше, чем основной режим. Так что поклонники жанра останутся равнодушными к этой невзрачной поделке. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

Традиционно все ATV различаются по параметрам.

ХУЖЕ, ЧЕМ
MX Superfly

ЛУЧШЕ, ЧЕМ
ATV Quad Power Racing 2

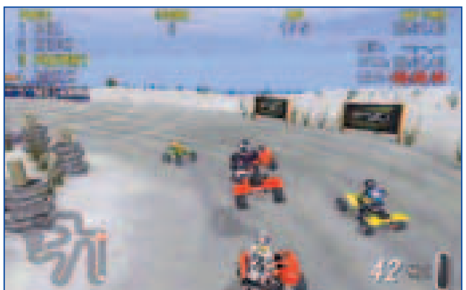


RAINBOW STUDIOS ПРЕДСТОИТ КАК СЛЕДУЕТ ПОРАБОТАТЬ НАД ОШИБКАМИ.

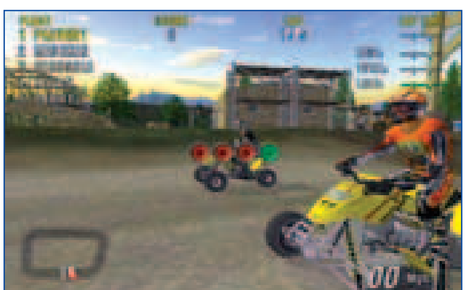
ТОЛЬКО ДЛЯ ИЗБРАННЫХ?

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО МУЛЬТИПЛЕЕРА

Помимо одиночного режима игры в ATV OF2 существует и возможность соревноваться с живыми соперниками, причем не только с помощью банального split-screen, но и через Интернет. К сожалению, российским пользователям, как водится, радости сетевой игры будут не доступны – хотя Sony официально работает в нашей стране, о полноценном присоединении России к мировому PS2-сообществу речи пока не идет. Есть над чем задуматься.



Катаетесь ли вы по снегу или по грязи – никакой разницы все равно не заметите.



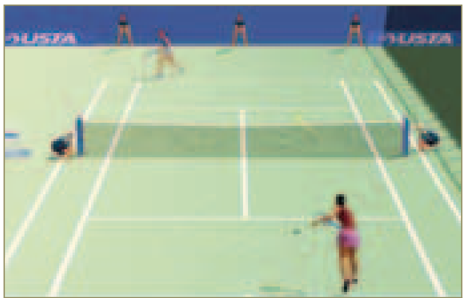
Любителям традиционных гонок игра покажется очень непривычной.

Оказавшись в воздухе, придется с помощью левой аналоговой рукоятки что есть сил балансировать на своем транспортном средстве, дабы оно не опрокинулось от удара при приземлении.

Sitting Ducks
MENU
©2003 «LSP» All rights reserved. ©2003 «Руссобит Паблишинг» Все права зашишены. © Universal Pictures Visual Programming Ltd.
TM Sitting Ducks Productions. Licensed by Universal studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.
Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90.
NIKITA
LSP
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: sport ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Wanadoo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа–Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: Carapace
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: ????

http://www.media2000.ru/main_l_rus.mhtm



Игровой процесс незамысловат, но для новичков в этом жанре может подойти.

Анимация игроков сделана намного лучше, чем раньше

Графически игра выглядит весьма неплохо. Хорошие текстуры, приличные полигональные модели игроков. А самое главное, игра очень не требовательна к железу компьютера, даже в режиме игры на четверых.

МАТЧБОЛ 2 (NEXT GENERATION TENNIS 2003)

ЖИЗНЬ У СЕТКИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Компания Carapace, похоже, решила идти светлым путем EA Sports, выпустив однажды неплохую спортивную игру и превратив ее в бесконечный сериал. Серия сделала очередной шаг в сторону приближения к телевизионной картинке, и здесь едва ли не главную роль играют разнообразные замедленные повторы и звуковой ряд.

Перед нами новый образчик творчества Carapace – игра «Матчбол 2», за бугром носящая имя Next Generation Tennis 2003, ставшая продолжением сериала Roland Garros.

Что же нового? По сравнению с прошлой частью похорошела графика, улучшились модели персонажей. Появилась поддержка различных особенностей современных видеоакселераторов. Графика в игре нареканий не вызывает. Вполне приличные арены, хорошая текстура травы, полноэкранное сглаживание. Появились знаменитые персоналии: испанец Алекс Корретха, французская звезда Поль-Анри Матье, бельгийка Жюстин Энен, темнокожая Чанда Рубин... А с обложки на нас взирает, между прочим, сам Марат Сафин! Что касается реалистичности самой игры, то здесь, пожалуй, выдерживается тот самый нужный баланс между реализмом и играбельностью. Отскок мяча различается в зависимости от типа покрытия, на котором остается след от попадания мяча (кстати, на грунте весьма эффектно вздымается пыль), топспины крутятся, как им и положено, а вот, чтобы освоить перекидывание "свечой", вам придется основательно потрудиться. Логика в действиях игроков прослеживается весьма явственно, как и их стремление использовать свои сильные стороны, но не ждите этого на простом уровне сложности. Парная игра несколько более сумбурна, но и здесь игрок, стоящий у сетки, отчетливо знает, что нужно делать с мячом, пролетающим в его зоне досягаемости.

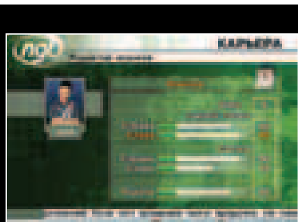
Кстати, все известные личности легко узнаваемы на корте, и хотя, конечно, до уровня EA Sports местным моделям еще расти и расти, прогресс по сравнению с прошлой игрой в серии очевиден. И дело не только в количестве полигонов на игроках, но во всем окрестном антураже.

Так как игра издается официально в России, стоит отдельно сказать об ее локализации. Меню в игре, имена теннисистов, да вообще все переведено на понятный русский язык. Судья на матчах разговаривает на понятном всем языке. Проще говоря – к локализации претензий нет. ■

КАРЬЕРНЫЙ РОСТ

ИЛИ КАК ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ПАРЫ ЧАСОВ ВРЕМЕНИ

Самым интересным режимом в игре стоит считать режим карьеры. В нем вы сможете создать своего собственного персонажа, прокачивать его характеристики, покупать различные вещички, участвовать в турнирах, открывать секретных теннисистов и новые арены. В общем-то, не ново, но хоть какое-то разнообразие. Жаль, что имя персонажу можно давать только из трех букв!



ВЕРДИКТ

НА ЛЮБИТЕЛЯ

5.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Неплохая графика, реальные теннисисты во главе с Маратом Сафиным, режим карьеры.

МИНУСЫ

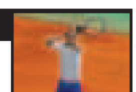
Однообразный игровой процесс, хотя чего можно ждать от тенниса?!

Очередной теннис от Carapace, удовлетворительная графика, баланс между реализмом и играбельностью.

Местный Марат Сафин на реального похож отдаленно.

ХУЖЕ, ЧЕМ Tennis Master Series 2003

ЛУЧШЕ, ЧЕМ Roland Garros 2001



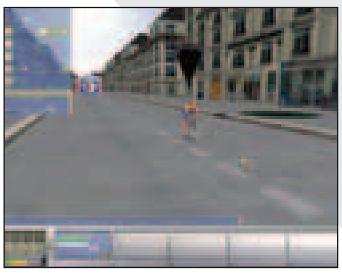
ОЧЕРЕДНОЙ ПРОХОДНОЙ СИМУЛЯТОР ТЕННИСА.

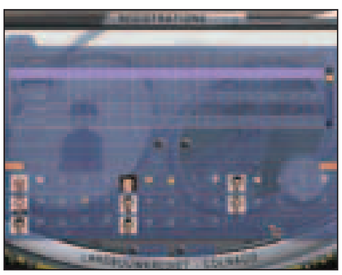
ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ ВЕЛОСПОРТ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Cycling Manager 3
ЖАНР: management
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Cyanide Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

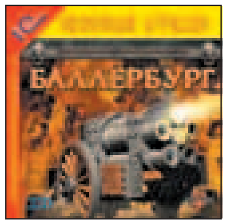
Резюме: Симулятор менеджера команды первоклассных велосипедистов. Приведи ее к победе!





Кот Леопольд, когда поднимался на своем велосипеде в горку и не смел на миг ослабеть, не подозревал, какая огромная работа скрывается за успехами ведущих мировых велогонщиков. Любители футбольных менеджеров могут представить масштабы проблемы: ребятам необходимо и оборудование, и форма, и гостиница, и обслуживающий персонал, тренировки, отдых и развлечения – а за всем этим стоят спонсоры, которым кровь из носу нужно, чтобы Василий Петров финишировал на втором этапе чемпионата точно на шестом месте. Вечная головная боль нормальных людей превращается в наслаждение для энтузиастов велоспорта. ■

БАЛЛЕРБУРГ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ballerburg
ЖАНР: strategy/action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: HD Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Наполовину RTS, наполовину action. И постройка замков, и стрельба по вражеским замкам.

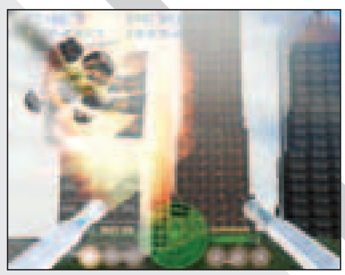
Прогресс приветствует смешение жанров, вот только стратегиям вечно не везет с генетиками, те постоянно скрещивают их с RPG. Исправляет ситуацию голландская команда HD Interactive, совмещающая почти серьезную RTS с драйвовым action из жизни артиллеристов. Только командирам кажется, что катапульты стреляют сами по себе. Это ж целая наука! Прицелиться как следует, зарядить, гаркнуть «пли!» – и склад боеприпасов, указанный изящным шлейфом от снаряда, взлетает на воздух. Изюминка в комбинации тактики и экшна, ведь решать, какое строение отправить к чертовой бабушке следующим, можете только вы. ■

НА ГРАНИ ZERO

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ground Zero
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Swicked Softworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 200 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Трехмерный action на вечную тему стрельбы по быстродвижущимся предметам.



Вы сидите в турели, точно на уровне моря. Задрав дуло, обнаруживаете небо. Облака. Плывут. И – ринулись! Атака справа, два корабля противника слева, вражеский круизер прямо по курсу и две ракеты на одинадцать часов. Отступать некуда, за нами – родной город и цивилизация, да и перемещаться турели по законам жанра не положено. Остается сжать зубы и в очередной раз отражать десятую волну противников, посягнувших на основы законности, демократии, равенства и братства. Не отдадим матушку-землю многозубым агрессорам, даже если вместо нормального меха родина сподобилась выделить только турель. Выстоим. ■

БЕШЕНЫЙ ПРОПЕЛЛЕР

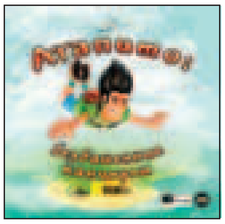
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Plane Crazy Championship Edition
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: МедиаХауз
РАЗРАБОТЧИК: Inner Workings
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 166 МГц, 16 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.mediahouse.ru/

Резюме: Увлекательные самолетные гонки, своеобразный воздушный Re-Volt.

Не каждому хочется часами просиживать над графиками телеметрии, разбираясь в особенностях поведения машины на особо заковыристом повороте. Аркадные гонки микромашинок снискали мировую популярность много лет назад, так почему назло авиасимуляторам не сделать аркадные гонки микросамолетиков? Сказано – сделано. Юркие летуны резвятся в воздухе, ловко закладывают безумные виражи и со свистом исполняют самые хитрые фигуры высшего пилотажа. Если же не считать несерьезной игрушечной тематики, игра остается бешеной гонкой, оригинально развивающей тему родной самолетной свободы о трех измерениях. ■

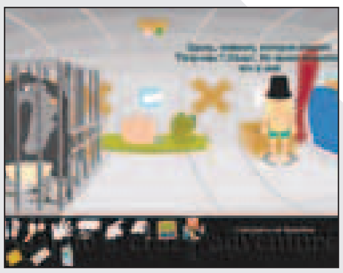
АГАПИТО: БЕЗБАШЕННЫЕ КАНИКУЛЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Agapito's crazy adventure
ЖАНР: adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Aworld shareware
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 100 МГц, 16 Мбайт RAM

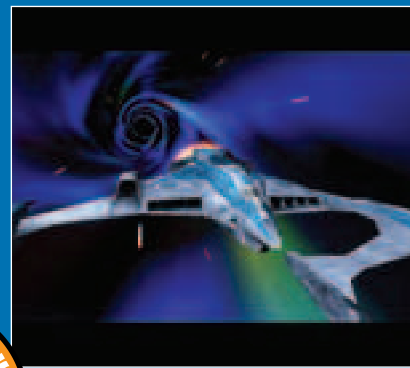
http://www.media2000.ru/

Резюме: Рисованный двумерный квест с интерфейсом старой закалки. Совсем как в старые добрые.



Помните в старых-старых, древних-древних квестах от тогдашней Sierra был такой фирменный интерфейсик? Иконки с изображением действий – посмотреть, потрогать, лизнуть, понюхать? Конечно, не помните. А был. Пусть новая часть Leisure Suit Larry использует новомодные разработки, а двумерным адвенчурам – двумерноадвенчурное. «Безбашенные каникулы» напоминают самые первые похождения Ларри, только девушек здесь поменьше, а юмора – едва ли не больше. Для тех, кто страдает от острых приступов хронической ностальгии и соскучился по атмосфере классических похождений всегалактического уборщика Роджера Вилко. ■

ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Tachyon: The Fringe
ЖАНР: simulation
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Novalogic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 120
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

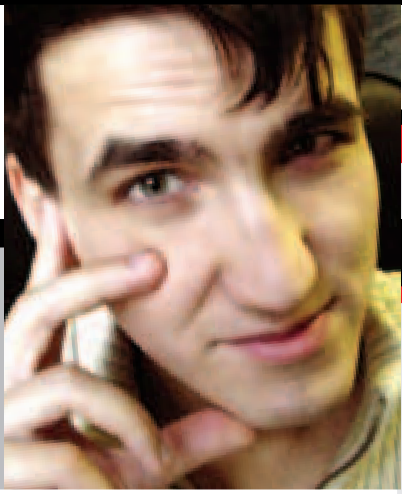
ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.games.1c.ru/

Резюме: **Симулятор космического всего, от будней грузных транспортников до рискованных**

Достоинства межзвездного пространства не ограничиваются его чернотой или полным отсутствием звуков. Динамику полета космического корабля никто толком себе не представляет, ученые еще не задумывались об особенностях работы гиперпространственных двигателей, а диспетчерские службы не собираются регулировать движение в квадрате 2В туманности Тухлое Яйцо, что в созвездии Корма. Между галактическими станциями пилот будущего волен делать все, что ему подсказывает сердце. Почти. В «Жестоких звездах» нет свободы Privateer, на просторах безграничного космоса нельзя найти приключения на свое сопло. Вместо этого Novalogic взяла курс на грамотный сюжет и огромное количество миссий за различные корпорации будущего. Выполняя задания, вы получаете репутацию, деньги, оборудование для корабля, боеприпасы, ракеты, новое оружие, а в перспективе и новый, более быстроходный, вместительный и бронебойный паланкин. Следите за развитием отношений между основными силами в галактике, помогайте тем, кто вам больше понравится, но не забывайте и о собственной выгоде. Этим принципам космические наемники были верны еще со времен «Элиты», и им же будут верны всегда, на том стояла и стоять будет свободная галактика. ■

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. На пороге уже 2004 год – многие ждут его с нетерпением, мечтая вступить в новую, более интересную жизнь, полную радостей и переживаний, взлетов и падений, а также киберспортивных событий, обсуждаемых в вашей любимой рубрике. Так что выше подбородок и вперед, за новыми победами! Сегодня вас ждет рассказ о финале «Кубка КПРФ» по Counter-Strike, а также результаты онлайн-турниров по Quake III Arena и обзор патча 1.13 для Warcraft III: The Frozen Throne.

МЕМОРИАЛЬНЫЙ ФИНАЛ «КУБКА КПРФ»

14 декабря в московском клубе Flashback был разыгран финал «Кубка КПРФ» по Counter-Strike 5x5. На протяжении двух месяцев по всей стране проходили предварительные этапы турнира, и вот теперь пришло время заключительного состязания. Напомню, что московский, питерский и екатеринбургский кубки выиграла команда Virtus.pro, и к главному чемпионату она подошла с отличным боевым настроем. Несмотря на то, что в воздухе витал дух недавней трагедии под Тольятти (турнир получил статус мемориального), все участники старались продемонстрировать свою лучшую игру, в результате чего многие матчи заканчивались с минимальным разрывом в счете. Победителем, как не трудно догадаться, стала Virtus.pro, не имеющая на данный момент себе равных в России. Рекомендую посмотреть демки с участием этой команды (ищите на диске к журналу), особенно против vWeb на de_train. Кстати, все регистрационные взносы и средства, вырученные от продажи зрительских билетов, поступят в фонд помощи родственникам погибших игроков казанской CS-команды Sniper Squad (подробнее о случившемся в 153-ей «Стране Игр»).

Результаты финала «Кубка КПРФ»:
1 место – Virtus.pro – $500;
2 место – ForZe[S] – $300;
3 место – emax – $200.

Спустя несколько часов после завершения турнира менеджер emax, Gal, заявил, что он, а также Lex и Groove (капитан команды), покидают emax в связи с разногласиями с другими игроками. А ведь хороший был клан и результаты показывал отличные – 1-ое место на ESWC Russia 2003, 3-е место на WCG 2003 Russian Preliminary и стабильное место в пятерке сильнейших на других соревнованиях. ■

14 ДЕКАБРЯ ЗАВЕРШИЛСЯ ДВУХНЕДЕЛЬНЫЙ МАРАФОН CYBERFIGHT INVITE (ОНЛАЙН-ТУРНИР ПО НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМ КИБЕРДИСЦИПЛИНАМ). В КЛАССЕ 3D-ШУТЕРОВ ПРИНЯЛО УЧАСТИЕ БОЛЕЕ 50 ЕВРОПЕЙСКИХ ДУЭЛЯНТОВ:

РЕЗУЛЬТАТЫ CYBERFIGHT INVITE ПО QUAKE III ARENA 1X1:
1 МЕСТО – IC-TOXIC (ШВЕЦИЯ);
2 МЕСТО – 4Z-COOLLER (РОССИЯ);
3 МЕСТО – XL-DEPT (РОССИЯ).

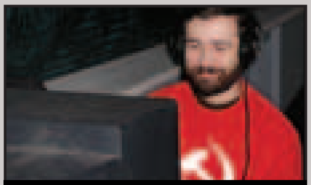
РЕЗУЛЬТАТЫ CYBERFIGHT INVITE ПО UT2003 1X1:
1 МЕСТО – LAUKE (ГОЛЛАНДИЯ);
2 МЕСТО – GMPO.DADDY (ГЕРМАНИЯ);
3 МЕСТО – GMPO.KILLU (ГЕРМАНИЯ).

ПРИЗЕРАМ ДОСТАЛИСЬ СТИЛЬНЫЕ КОВРИКИ ICEMAT 2ND EDITION И ФУТБОЛКИ С СИМВОЛИКОЙ CYBERFIGHT. ЛУЧШИЕ ДЕМКИ С ТУРНИРА ИЩИТЕ НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ.

В РАМКАХ «КУБКА КПРФ» СОСТОЯЛСЯ ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ МАТЧ МЕЖДУ БУДУЩИМИ ПОБЕДИТЕЛЯМИ ТУРНИРА И КОМАНДОЙ EMAX. ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО ВМЕСТО VIRTUS.PRO-F_1N'A ИГРАЛ РУКОВОДИТЕЛЬ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ЦЕНТРА КПРФ, ИЛЬЯ ПОНОМАРЕВ. ПОЛЕМ БИТВЫ БЫЛА ВЫБРАНА НЕОБЫЧНАЯ КАРТА AS_OILRIG, И РЕЗУЛЬТАТ, КАК ЧАСТО БЫВАЕТ В ДРУЖЕСТВЕННЫХ СРАЖЕНИЯХ, ПОЛУЧИЛСЯ НИЧЕЙНЫМ – 12:12.

Emax – последний раз вместе.

Virtus.pro – судя по лицам, парни устали побеждать.



Илья Пономарев – из партии прямиком в Counter-Strike.

ForZe.Ladies: Marla, Gaya, Venema.

ОНЛАЙН-ТУРНИРЫ ПО QUAKE III ARENA И WARCRAFT III

Национальная сборная России вышла в полуфинал Кубка Наций по Quake III Arena, обыграв в 1/4 плей-офф французскую команду со счетом 3:2. С таким же минимальным преимуществом шведы (чемпионы двух предыдущих сезонов) одолели середнячков-итальянцев, что, впрочем, никого не удивило – скандинавы играли ослабленным составом. Следующим противником россиян станут бельгийцы, а вторую полуфинальную пару составят Швеция и Англия.

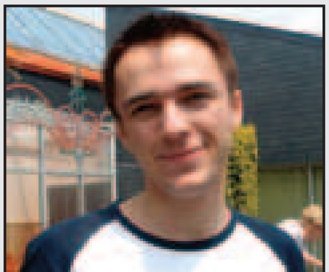
ASUS|c58 стала победительницей Clanbase Q3A Duel Clan Cup – онлайн-чемпионата для европейских кланов, чьи представители, однако, выясняли отношения не в командной игре, а в дуэлях. В финале со счетом 2:0 были повержены хорваты из Lemmings Effect. От ASUS|c58 выступали Morfei и noBap, которые без труда выиграли свои матчи у малоизвестных Redemz'a и Pay'я соответственно. Третье и четвертое место в кубке разделили шведы Allstars и россияне T33 (представители Санкт-Петербурга).

Клан Ice Climbers второй сезон подряд становится чемпионом самой престижной Q3-лиги Европы – Clanbase Euro Cup. Складывается впечатление, что четверку шведских друзей не способен остановить никто. В финале Euro Cup 8 это попыталась сделать Quad People Organization во главе с самым известным игроком Скандинавии – proZaC'ом. Однако неудержимого стрелка подвели партнеры по команде, что вылилось в поражение с «сухим» счетом 0:3 (190:110 на pro-q3dm6, 146:129 на pro-q3dm6 и 157:101 на cpm4 в пользу IC). Лучшие демки финала ищите на диске к журналу.

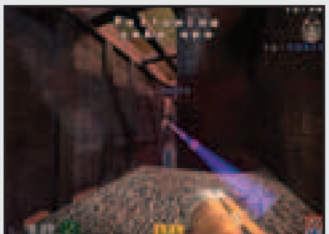
Завершился онлайн-турнир по Warcraft III: The Frozen Throne – Go4WC3 Invite #8. Из россиян был приглашен только питерец Karma (второе место WCG 2003 Russian Preliminary), но ничего противопоставить сильнейшим европейцам он не смог. Кстати, чемпион ноябрьского CPL Denmark 2003, датчанин MYM.Bjarke, также выступил неудачно, даже не попав в пятерку сильнейших. Результаты Go4WC3 Invite #8:

1 место – aT.IntoX (Франция, Ночные Эльфы);
2 место – SK.ToD (Франция, Альянс);
3 место – DSky.eNvious (Финляндия, Альянс);
4 место – SK.FaTC (Франция, Альянс).

Doom – 10 лет со дня новой эпохи.



aT.IntoX – победитель Go4WC3 Invite #8.



Фрагмент из финала Euro Cup 8 Q3: QPO отстреливают врагов на красной броне.

На диске к журналу вас ждут лучшие риплеи с чемпионата.

10 декабря исполнилось десять лет со дня выхода великого и ужасного Doom. Именно в этот день в 1993 году сотрудник Id Software Джей Уилбер выложил на FTP-сервер одного из американских университетов двухмегабайтную shareware-версию Doom 1.0. После чего началась новая эпоха компьютерных игр и расцвет жанра 3D-шутеров. Неисчислимое количество убитых монстров, выделенного адреналина и километров, пройденных по мрачным подземельям Doom, – все это подарили нам легендарные Джон Кармак (программист) и Джон Ромеро (дизайнер). И теперь миллионы фанатов по всему миру находятся в ожидании третьей части саги о борьбе морского пехотинца с вселенским злом. ■

НА НАШЕМ CD

Полная версия Challenge Promode Arena (с картами). Английская и русская версии патча 1.13b для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne. Демки с заключительного турнира на «Кубок КПРФ», ролики финальных матчей Euro Cup 8 Q3 и Clanbase Q3A Duel Clan Cup, самые интересные риплеи Go4WC3 Invite #8, а также демоплеер Seismovision 2.24.

ОБЗОР ПАТЧА

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1.13

16 декабря вышел новый патч (1.13) для Warcraft III: The Frozen Throne. Blizzard внесла огромное количество изменений – на их полное перечисление и изучение уйдет немало времени. Поэтому сразу перейду к делу и познакомлю вас с наиболее значимыми.

Самая важная и приятная новость, которая порадует всех любителей однопользовательской игры: с патчем 1.13 появились две дополнительных главы кампании Орды, состоящие из нескольких новых захватывающих миссий. Для доступа к ним следуйте в меню «Один игрок», затем «Кампании», «Кампания Орды», «Старые Враги». Также была добавлена регистрация адреса электронной почты для учетных записей на Battle.Net, что даст возможность восстанавливать утерянные пароли. Обширному шлифованию подверглись карты для режима Multiplayer. Был переработан Warcraft III World Editor: серьезно изменились редакторы сценариев, объектов, триггеров, также слегка «подлатали» звук и искусственный интеллект (подробности ищите на диске к журналу).

Старые враги – новая глава за Орду.

E-mail можно зарегистрировать сразу после входа на Battle.Net.

Нейтральные герои.

Повелитель Зверей наносит меньший урон (22 вместо 25), а его защита ухудшилась с 1 до 0 единиц (также снижено здоровье магического сокола). Королева Змей стала двигаться несколько медленней, зато ее стрелам требуется пониженное количество маны. Разрушитель потерял в объеме (с 48 до 32 местных единиц измерения) и занимает меньше места на поле боя. Претерпели изменение заклинания и у различных наемных монстров. Так, «Кровожадность» требует 75 единиц маны вместо 50. Подорожала гигантская ящерица, а арахнидов-метателей теперь можно нанимать лишь на вторые игровые сутки. Драконид-разведчик стал гораздо слабее.

Изменения для Альянс:

- призывать работников в ополчение можно только у стартовой ратуши (это правило не действует в случае с Крепостью или Замком);
- сторожевые башни ослаблены с 500 до 300 единиц, а уровень их защиты упал с 5 до 0 (повышается после upgrade в лесопилке);
- вертолет гномов стал крепче: 200 единиц здоровья вместо прежних 175;
- ослаблены магии «Буран» и «Похищение маны»;
- заклинание «Благодать» требует 75 маны вместо 65;
- магия «Молот бурь» оглушает слабее, хотя и наносит больший урон.

Изменения для Нежити:

- исследование «Паутины» могильщика стоит 150/150 (золото/лес) вместо 75/75;
- «Восстановление маны» обсидиановой статуи стало менее эффективным (прибавляет 3 единицы маны в секунду вместо 4);
- переработано заклинание «Одержимость» у банши (увеличен радиус действия, хотя сама колдунья получает втрое больший урон во время вызова своих чар), а «Защитная аура» поглощает 350 единиц урона, но не делает цель невосприимчивой к магии.

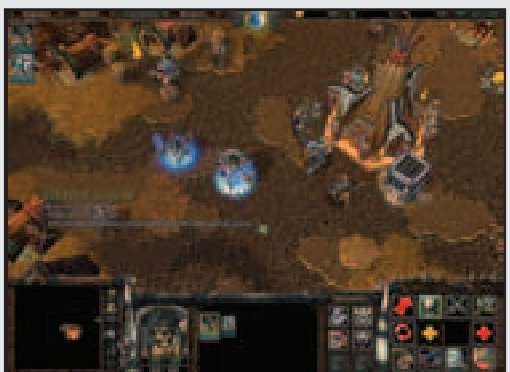
Изменения для Орды:

- дух волка лишился своих скоростных качеств, однако это не касается призрака и волчьей тени. У последней увеличился запас здоровья с 400 до 500 единиц;
- максимальное количество целей для заклинания «Волна Силы» ограничено 12 воинами;
- радиус действия «Колдовской ловушки» уменьшен с 500 до 400;
- «Эмпатия» служителя предков больше не может привести дружественных воинов к гибели, но если урон вражеских чар больше запаса здоровья воина, то у того остается 1 хитпоинт, а «Эмпатия» просто перестает действовать;
- нетопырь наносит большие повреждения (с 11-12 до 13-15), однако «Самоубийство» наносит вред основной цели на 550 единиц (ранее было 900), хотя и окружающие войска теряют 140 жизни вместо прежних 100.

Изменения для Ночных Эльфов:

- действие яда «Отравленного ножа» у Смотрящей в ночь ослабло с 15 до 10 единиц в секунду;
- «Самопожертвование» светлячков отнимает 50 маны вместо 100;
- усовершенствования Друидов-медведей производится значительно быстрее;
- копья дриад стали болезненней с 16-18 до 17-19 единиц;
- урон от баллисты изменился с 39-50 до 36-53;
- способность «Съесть дерево» позволяет восстанавливать 500 единиц здоровья в течение 30 секунд (ранее было 200 единиц за 10 секунд).

Новый патч уже вовсю обсуждается на игровых форумах по всему миру, и впечатления известных киберспортсменов весьма неоднозначны. Мне же кажется, что политика Blizzard постоянно «улучшать» баланс игры глупа и бессмысленна. Скоро не останется ни одного юнита, которому бы не подкорректировали показатели наносимых повреждений или запас здоровья. То есть, Warcraft III полностью меняется, хотя не понятно, нужно ли это самим геймерам. Все равно на верхних строчках «лестниц» Battle.Net одни и те же лица, и уж точно не новый патч влияет на результаты соревнований, а мастерство игроков. Остается надеяться, что 1.14 появится на свет еще нескоро, если вообще появится. Кстати, старые риплеи в 1.13 просматривать нельзя – Blizzard не изменяет своим традициям. ■



Начало первой дополнительной миссии.

Бедняга Разрушитель похудел в полтора раза.

На момент выхода журнала Blizzard выпустила patch 1.13b исправляющий ошибки 1.13 (патчи полностью совместимы) Также разработчики сообщили о том, что в скором времени выйдет патч 1.14.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет рассказ о столичном турнире по Warcraft III: The Frozen Throne в клубе VikaWeb, репортаж с 1-го открытого чемпионата «Союзкиберспорт» по Counter-Strike 5x5 и результаты CPL Winter 2003.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2003 ГОДА
DISCIPLES II
ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ
- «Лучший из всех вышедших аддонов к игре».
Журнал «Игромания»

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

СПАМООБОРОНА ОТ ЯНДЕКСА

«Спамооборона» – экспериментальный сервис Яндекса (http://so.yandex.ru), дающий возможность пользователю фильтровать «спам». Для того чтобы избавиться от мусора в почтовом ящике, следует зарегистрироваться на Яндексе и настроить пересылку почты через его фильтр.

Тестовая версия «Спамообороны» защищает как адреса почтового сервиса «Яндекс.Почта», так и любые другие. Делается это с помощью перенаправления почты. Зарегистрировавшийся в «Спамообороне» пользователь получает специальный почтовый адрес типа ваше_имя@so. yandex.ru. Почта приходит на него, фильтруется и, если так задано в настройках, пересылается на нужный e-mail.

Главное удобство нового почтового фильтра – возможность настройки, как по «белому», так и по «черному» спискам. Для этого достаточно отослать проскочивший спам или непрошедшее «хорошее» письмо на специальные почтовые адреса «Спамообороны».

ОНЛАЙНОВЫЕ ТУРНИРЫ ОТ AOL. $19.95 В ГОД…

Новая турнирная служба AOL Ladders продолжит дело популярнейшего онлайнового мультиплейерного рейтинга Case's Ladder (http://www.casesladder.com, объединяет более 5 млн. геймеров), но уже в мире консолей. Пока приглашены лишь владельцы PS2, да и круг игр весьма ограничен – Madden NFL 2004, SOCOM II и Tony Hawk's Underground. А вот если дело пойдет успешно, то AOL Ladders расширит количество игр и введет поддержку GC.

В такого рода онлайновых рейтингах игроки регистрируются как участники соревнований по определенному режиму конкретной игры (1v1, командный и так далее), результаты рейтинговых игр централизовано учитываются, набранные очки суммируются, и определяется победитель. AOL Ladders предполагает награждать победителей как призами, так и просто «честью занять» почетное место в рейтинге. Для подписчиков AOL новый сервис будет бесплатным, всем остальным придется платить, как и на Case's Ladder – от $19.95 за год.

80-ЫЙ СПАММЕР МИРА АРЕСТОВАН!

Недавно принятый в США антиспаммерский закон уже работает. В штате Вирджиния арестованы уже двое спаммеров, которым предъявлено обвинение в массовой рассылке электронной корреспонденции и фальсификации данных об отправителях почты. Теперь им грозит до 20 лет тюрьмы, но местные блюстители порядка полагают, что дело может ограничиться 4 годами и штрафом до $10000.

Один из двух задержанных, Джереми Джеймс, работавший под псевдонимом Gaven Stubberfield, наиболее интересен правосудию. По данным международной антиспаммерской группы Spamhaus (http://www.spamhaus.org), он входит в 200 самых активных спаммеров мира и занимает там 80-е место. Основное обвинение, которое предъявлено Джеймсу, – рассылка за 30 дней более 100 тысяч электронных писем с рекламой кредиток, распродаж и интернет-программ.

Кстати, список самых крутых спаммеров мира можно найти на http://www. spamhaus.org/rokso/index.lasso. Обратите внимание на то, что именно эти люди и организации ответственны за 90% (!) мирового спама. Кстати, в списке всего два российских спаммера. Судя по Рунету – пока…

NETSCAPE НЕ УМРЕТ, А МУМИФИЦИРУЕТСЯ

Популярная некогда торговая марка Netscape после кончины одноименного браузера начала забываться пользователями. Владелец прав, американская AOL, искала применение раскрученному бренду и наконец-то нашла его. Теперь под маркой Netscape жители США получат

МИКРОСОФТ ПОКОНЧИТ С POP-UP РЕКЛАМОЙ?

В этом году Микрософт обещает долгожданное изменение – оснащение Internet Explorer'а штатными средствами блокирования pop-up рекламы. Блокираторы (например, AdSubtract) выпускает немалое число сторонних разработчиков, но, конечно же, намного удобнее иметь такое средство в браузере, а не запускать дополнительную программу. IE занимает сегодня свыше 90% рынка браузеров и рекламщики встревожены инициативой софтверного гиганта. Теперь придется изобретать что-то новое, чтобы доставать нас по-старому…

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

…Средняя продолжительность жизни одной веб-страницы составляет около 100 дней.

…66% пользователей никогда не архивируют данные, 20% делает это время от времени. 7% копируют информацию с HDD еженедельно и лишь 5% ежедневно. И это притом, что 35% опрошенных назвали компьютер в числе первых двух предметов, которые они вынесут из дома при пожаре.

…Число пользователей Интернета выросло примерно с миллиона в 1993 году до более чем 600 млн. в 2002-ом. При этом почти 90% пользователей живет в развитых странах, а почти треть – в США.

…Лампочке накаливания со стеклянной колбой уже более 120 лет. По прогнозам экспертов в течение ближайших 15 лет их полностью вытеснят новые «вечные» источники света, схожие по принципу действия со светодиодами.

…В Германии компаниями BMW и Bosch разработана система повышения безопасности вождения автомобиля. В случае напряженной дорожной обстановки система отключает или блокирует все устройства, отвлекающие водителя – мобильный телефон, магнитолу, навигационную систему и так далее, заставляя человека сосредотачиваться на вождении.

…Старейшему на сегодня жителю планеты мужского пола – испанцу Жоану Риудаветсу исполнилось 114 лет.

ZDNet.ru (http://zdnet.ru), Ananova (http://www.ananova.com), KM.Ру (http://www.km.ru)

FREEWARE DOWNLOAD

«ГОВОРУШКА» 1.0

http://softok.narod.ru/Govorushka_v.1.exe

Утилита прочитает любой текст и, при необходимости, сохранит результат в wav файле. «Русский голос», если его пока нет на вашем PC, можно установить с http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/lhttsrur.exe. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆ 9
РАЗМЕР: 137 Кбайт

XPLITE PROFESSIONAL 1.0

http://www.teosofia.ru/Rusificators/XPlite.zip

Программа для доводки операционных систем Windows XP/2000. Основное предназначение – удаление компонентов операционной системы, которые обычными средствами удалить невозможно: Outlook Express, NetMeeting, Messenger… ■

ОЦЕНКА: ★★★★★ 10
РАЗМЕР: 610 Кбайт

АОН PRO 5.5

http://longsoft.raid.ru/cgi-bin/download.pl?aonpro.zip

Определит номер, выведет информацию о категории звонка, месте расположения (район, улица) и фамилии абонента. Отошлет определившийся номер на пейджер и e-mail. На сайте утилиты – масса дополнений и новых баз абонентов! ■

ОЦЕНКА: ★★★★ 8
РАЗМЕР: 1898 Кбайт

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Нас потянуло к «масштабным» флэшкам – больше опций, игровых экранов, сложнее действие. Итог: флэшки «Нашего выбора» хоть и велики по размеру, зато весьма играбельны!..

ROCKFACE RESCUE

http://www.bbc.co.uk/drama/rockface/game/main.swf

Самое благородное – спасать попавших в беду! На протяжении пяти миссий наш вертолет будет выручать бедолаг с ранениями разной степени тяжести. Игра «в МЧС» достаточно сложная – вертолет совсем непросто удержать на месте, а потерпевшие очень быстро теряют силы и умирают. ■

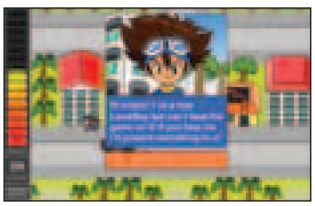
MADNESS

http://uploads.newgrounds.com/118000/118826_madnessng.swf

Очень качественно сделанный flash-action. В городских трущобах подстерегают враги, и выжить можно лишь сражаясь «на всю катушку». Флэшка чрезвычайно богата опциями: читы, турниры, а помимо обычного режима, есть и «экспериментальный» – врагов, оружие, героя создаем сами! ■

FRANK ADVENTURE

http://www.mausland.de/franksadventure.swf



Еще одна история из городской жизни – на этот раз полноценное приключение. Фрэнк, парень без комплексов, думает, как убить время. У него богатый выбор – казино, торговля наркотиками, девушки и так далее. Но, увы, карманы пусты! Совет – начните с «однорукого бандита»! ■

HOOVER RACE

http://www.dopey.de/flash/games/race.swf

Гонки на реактивных антигравах в формате «вид сверху». Игра имеет довольно реалистичную «физику», а потому управиться с гоночными снарядами не так уж и легко. Отметим информативный интерфейс и бонусы на трассе. За счет некоторых «подарков» можно лихо обойти соперников! ■

FREEWARE DOWNLOAD

EMULE PLUS 1.I

ftp.freenet.de/pub/.disk0/filepilot/windows/filesharing/eMulePlus-1i.Installer.exe

Клиент файлообменной сети eDonkey2000 (http://www.edonkey2000.com). От оригинального клиента отличается большими возможностями. Есть русский интерфейс, встроенный поисковый движок, ускоритель начала загрузки и так далее. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 2566 Кбайт

8

«ВИЗИТКА» 2.1

http://www.vizit-ka.ru/download/setup.exe

Профессиональная полнофункциональная версия программы составления и печати цветных визитных карточек. Есть банк эмблем, шаблоны дизайна, экспорт готовых макетов и многое другое. Можно вставлять свои эмблемы и фотографии. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 15000 Кбайт

9

нового интернет-провайдера (http://isp.netscape. com/software/index.jsp) с весьма щадящими расценками – unlimited dial-up по цене $9,95 за месяц. Еще одним товаром «от Netscape», как сообщает «Компьюлента» (http://www.compulenta.ru), станет Netscape Navigator. Но не браузер, а утилита доступа к сервисам AOL для Internet Explorer'а с интерфейсом в виде компаса...

СВАСТИКИ В ФАЙЛАХ И СЕТИ БУДЕТ МЕНЬШЕ

Руководство Микрософта заявило, что символ «свастика» будет удален из списков символов, включенных в базу шрифтов для всего программного обеспечения, производимого корпорацией. Напомним, что «свастика» присутствовала в шрифте Bookshelf Symbol 7 последней версии MS Office.
Конечно, полностью перекрыть кислород желающим «украсить» тексты и веб-странички свастикой не получится, но все же отныне им придется приложить больше усилий, чтобы вставить этот символ, например, как графический объект.

MERIDIAN 59: «РУССКИЙ ПРОЕКТ»

Приятные новости для поклонников одной из первых и, по мнению многих, лучшей 3D MMORPG – Meridian 59. Отечественными энтузиастами осуществлена тотальная «конверсия» хита 90-х на русский язык (диалоги, системные сообщения, магия и даже беседы NPC), запущен и работает быстрый и густонаселенный сервер.
Помимо языка общения «русский» M59 имеет отличия от оригинала и в геймплее. Новички получили возможность прокачаться до 40-го уровня перед выходом в общий мир и собственную newbie арену, введены новые умения, добавлены города и так далее. А все лучшие особенности M59 (например, revenant – нематериальный мститель PKiller'y) в новой версии игры сохранены. Системные требования M59 по нынешним меркам ничтожные (P100, 16 Мбайт ОЗУ), к тому же игра для пользователя совершенно бесплатная. Сайт проекта располагается по адресу http://www.meridian59.ru, здесь же можно скачать весь необходимый софт – около 100 Мбайт. ■

ИГРЫ НА ФОРУМАХ

Сегодня я хотел бы поговорить пусть не о самом популярном, но от этого не менее интересном игровом жанре – FRPG (Forum Role Playing Game). На русский язык это дословно переводится как «Ролевые Игры на Форумах».

Основой таких игр обычно служит игровая система AD&D (Advanced Dangeons and Dragons), которая изначально была разработана для настольных ролевых игр, а теперь весьма успешно перекочевала и в «чисто компьютерные» RPG, и в обсуждаемый нами необычный игровой жанр. Большинство «форумных» игр базируется на второй версии правил AD&D, хотя некоторые успешно используют третью редакцию или собственные правила. Кстати, сыграть в FRPG можно как на специализированных игровых форумах (порталах) в Интернете, так и на... местности – во время реальных встреч игроков.

Независимо от выбора «места проведения» игры основная идея остается неизменной – каждый человек отыгрывает роль своего персонажа, которого он создал по игровым правилам.

ЗАЧИН

Для того чтобы начать игру вполне достаточно команды из трех человек, одним из которых будет Dungeon Master (Мастер Подземелий, ведущий) или просто DM. Ему предстоит управлять игровым процессом и, уж поверьте, это не так просто, как может показаться, хотя и не менее интересно. Самое лучшее, если он будет досконально знать все правила AD&D. Но, как минимум, необходимо изучить книгу правил Player's Handbook, русскую версию которой можно без проблем найти в Интернете.

У DM имеется весь материал относительно текущей игры: это подробное описание модуля, где описаны тонкости сюжета и перечень основных событий.

В успехе конкретной FRPG немаловажную роль играют личные качества ведущего, его умения решать спорные вопросы, ведь решение, которое примет DM, – закон для всех! Остальных игроков называют Party – партия. Для начала игры каждому из них необходимо создать своего персонажа. Обычно нужно заполнить специальную форму, где необходимо указать, к какому классу принадлежит герой, его способности, навыки, по возможности написать его биографию, хотя бы краткую. Указывать можно все, вплоть до цвета глаз и особенностей характера.

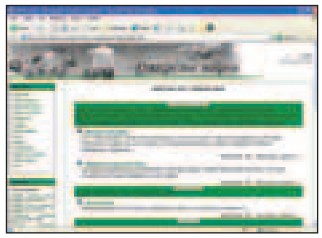
ИГРА

Игровой процесс представляет собой довольно сложное интерактивное действие, сопровождающееся обильной перепиской на форуме. DM рассказывает о событиях, которые происходят в игровом мире, затем следует реакция игроков на них. DM, учтя внесенные изменения и коллизии, продолжает вести игру дальше.

По мере разворачивания действия игрокам будут попадаться множество NPC (None Player Character), то есть неигровых персонажей. Все эти роли предстоит сыграть ведущему, хотя эту задачу можно предоставить и другим людям, которые станут помощниками Мастера Подземелий.

Теперь пора поговорить о системе боев, ведь именно они и занимают большую часть игрового времени! Для того чтобы рассчитывать наносимые в сражении повреждения используются специальные игральные кубики или их программные эмуляторы, где сумма выпавших граней и даст необходимое число... Тут, наверняка, у многих уже появился вопрос: «А сколько же времени занимают такие игры?». Да сколько угодно, они могут закончиться через полчаса или продолжаться месяцами и даже годами! Тем более, что игроки могут, например, встречаться в Сети лишь вечерами или в какие-то определенные дни. Более того, к интересно завершившимся играм (кампаниям) обычно придумывают длинные продолжения.

Но в любом случае продолжительность кампании зависит от установленных правил. Например, на одном FRPG форуме вам будет разрешено совершать единственное «действие» в сутки (приравнивается к одному оставленному на форуме сообщению).



На других – будет рассчитываться количество доступных ходов, или же вообще не будет никаких ограничений в действиях.

Некоторые поклонники FRPG предпочитают играть по электронной почте, принципиальных различий это в игровой процесс не вносит, все сугубо на любителя...

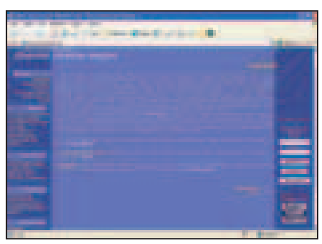
ПОДДЕРЖКА

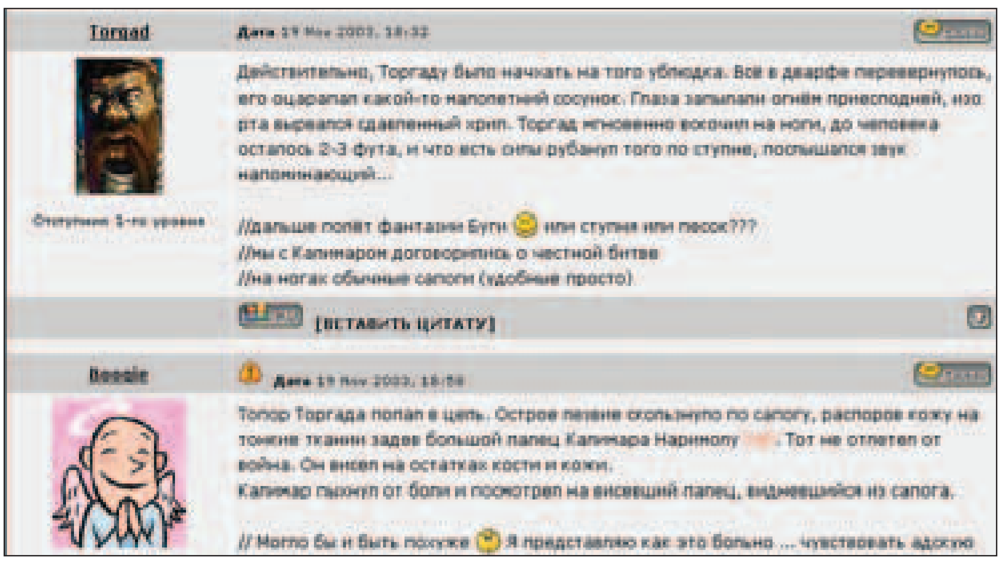
Итак, что же все-таки нужно сделать, чтобы поиграть в Сети в FRPG? Для начала, выбрав подходящий игровой портал, следует зарегистрироваться на нем и создать своего персонажа, заполнив форму (карточку). Для облегчения игрового процесса на этом начальном этапе в Интернете отыщется множество вспомогательных программ. Например, «Генератор имен» (http://www.amud.ru/newbie/name_generator/name.php), «Генератор названий» (http://www.az.ru/klikin/namegen.html), различные генераторы карт, персонажей, магических книг и так далее.

Дальше Мастер Подземелий предложит вступить в какую-либо команду или вы сами можете подобрать себе напарников. Обычная практика – это создание тем на форумах, в которых объявляется о наборе группы в новый поход.

Обратите внимание, что для облегчения адаптации новичков, на игровых порталах обычно имеется два форума: игровой (RPG) и технической поддержки (не-RPG). Именно на последнем и следует задавать все вопросы относительно игры.

Если и после разъяснений на спе-





Типичный вид ролевой игры на форуме. Как видите, главное не форма, а содержание!..

циализированном форуме не все ясно, то самое лучшее для FRPG-новичка – понаблюдать за игрой более опытных игроков.

КУДА ПОДАТЬСЯ?..

Ролевых игр в Интернете – многие тысячи и чтобы зря не плутать, давайте укажем несколько популярных игровых порталов, где лучше всего знакомиться с FRPG.

Hopesland
http://hopesland.narod.ru
На этом сайте создана довольно интересная игровая вселенная, отличающаяся глубокой проработкой сюжетных линий и подробным описанием тонкостей игрового процесса. В местной библиотеке находятся необходимые книги, а также тут есть подробные инструкции создания персонажа и заполнения его карточки. В целом проект оставляет весьма приятные впечатления – чувствуется, что его делали энтузиасты.

«Альгидия Мирдгард»
http://mirdgard.narod.ru
Настоящая классика жанра ролевых игр на форумах. Это не один форум, а взаимоувязанная конструкция из форумов, чатов и бесплатных хостингов. Проект оптимален для новичков, а более опытные FRPG-игроки, наверняка, подыщут себе что-нибудь еще.

«Дорога сквозь миры»
http://rttw.dmania.org
«Дорога сквозь миры» – это, без преувеличения, целая вселенная, со своими правилами и законами. Понадобится довольно много времени, чтобы изучить весь материал проекта. Добавьте к этому замечательное оформление и большое количество игроков. На него обязательно стоит обратить внимание тем ролевикам, кто предпочитает e-mail написанию реплик на форумах!

«Золотая шахта гномов»
http://www.ggm-rpg.com/main.shtml
Классический проект, ведущийся с 1999 года, по правилам AD&D во второй редакции с дополнениями и изменениями. Здесь будет уютно как новичкам, так и заядлым любителям ролевых игр. Сочетает форумы с ICQ и e-mail. Большое количество материала по ролевым играм и множество полезных программ. Один из самых популярных ресурсов такого рода в Рунете.

«Тайный город»
http://www.t-gradcom.narod.ru
Если надоела фэнтези и, вдобавок, вы поклонник творчества фантаста В. Панова, то рекомендую заглянуть на этот сайт. Все, кто не сомневается в реальности существования в Москве параллельного мира магии и древних рас, смогут «отыграть» тут свою уверенность на 100%.

«Ожерелье миров»
http://worlds.roleplay.ru/index.php
Напоследок порекомендую не игру, а игровой портал. Здесь можно познакомиться с особенностями конкретных ролевых игр Рунета (по переписке и не только), узнать о последних событиях и вакансиях многих проектов. Особое внимание уделите форумам и разделам около-игровой направленности (Библиотека, Книга существ, Перепись населения и другим). ■

CONSOLE/ONLINE

ВИДЕОИГРЫ В ЯПОНИИ

Если есть желание узнать о самых свежих новостях из Японии, рекомендую посещать сайт http://www.video-fenky.com/. Конечно, на Magic Box все новости индустрии появляются оперативно, и в заметно больших количествах, однако здесь акцент делается на инсайдерскую информацию. Многое из описанного здесь можно узнать, лишь прожив в Японии достаточно долго, лично общаясь с известными в мире видеоигр людьми. Преподносится это все в формате веблога (сетевого дневника), т.е. ежедневных записей обо всем интересном, что попалось на глаза автору. Это может быть, к примеру, новость о том, что компания Pacific Century Cyberworks Japan вдруг приняла решение вернуть свое старое название Jaleco (оно было утрачено после покупки компании в 2000 году). Или, скажем, информация (со ссылкой на японоязычные сайты) о том, что консоль Nintendo iQue неплохо продается в Китае. Есть здесь заметки о новостях малоизвестных компаний вроде Chun Soft, часто приводятся высказывания интересных людей, имеющих непосредственное отношение к громким проектам. Подобно тому как российские игровые сайты любят рассуждать о наших журналах, Video-Fenky анализирует временами развитие крупных буржуйских изданий вроде GamePro и GameNOW. Так что сайт этот является настоящим кладезем знаний, где можно обнаружить факты, о существовании которых вы никогда и не подозревали. ■

ПРИШЕЛЬЦЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

К 25-летию культовой аркады Space Invaders компания Taito приурочила ре-релиз своих автоматов, однако вряд ли российских геймеров это как-то коснется. Зато поклонники могут заглянуть на мощный сайт http://www.spaceinvaders.de/ и получить полную информацию об одном из самых известных проектов эпохи становления индустрии видеоигр. Здесь же можно найти и flash-версию игры, а также несколько альтернативных симуляторов (не путать с эмуляторами) Space Invaders. Исторический экскурс включает в себя также наиболее интересные слухи. Например, в одном из журналов, оказывается, появлялась информация о том, что Тосихиро Нисикадо, создателю игры, в 1977 году якобы приснился сон, дети под Рождество спасали Землю от нашествия инопланетян. Многие посетители присылают вебмастеру письма в духе «я лежал в больнице, и познакомился с человеком, который на самом-то деле и создал Space Invaders, после чего его славу присвоили другие люди...», они также публикуются. Еще здесь можно скачать симпатичные обои для десктопа в стиле ретро-игр, песни в формате MP3, имеющие отношение к Space Invaders и прочие «вкусные» вещи. Очень ценным мне показался и список ссылок на все крупные сайты, посвященные ретро-играм. Никаких убогих домашних страничек – только серьезные проекты. ■

РАННИЕ ОБЗОРЫ

Жители Европы, как правило, могут добыть всю необходимую информацию об интересующих их играх задолго до релиза. К примеру, достаточно забрести на американский сайт вроде http://www.gamespot.com, чтобы обнаружить там обзоры вещей, которые до нас доберутся лишь через месяц-два. Есть и более кардинальный способ – например, на http://www.rpgfan.com/ можно найти рецензии на японские версии ролевушек, которые помогут получить практически полное представление обо всех аспектах, включая сюжет. Однако, одним из наиболее универсальных проектов, нацеленных именно на обзоры не вышедших еще в Европе игр, является сайт http://www.ntsc-uk.com/.

Во многом это обычный игровой сетевой журнал с рецензиями и превью, однако главный его козырь – то, что пишут здесь о японских играх люди, понимающие язык Страны восходящего солнца. Другой интересный раздел, на который следует обратить внимание – спецматериалы. Они публикуются не так часто, зато исключительно интересны – здесь вам и интервью, которые призваны пролить свет на то, чем отличаются поклонники Capcom от фанатов продукции SNK, и руководство, посвященное тому, как при минимальном знании японской азбуки (она прилагается) научиться бродить по менюшкам, где нет ни слова на английском. Ведь, умея читать слова вроде «да/нет», «начать», «миссия» и «карта памяти», можно примерно определить, что же именно от вас требует игра. Есть и другие исключительно полезные материалы – вроде гайда по покупке телевизора, идеально подходящего для видеоигр, есть даже большая статья об эмуляции (впрочем, наши читатели вряд ли найдут в ней что-то полезное). Наверняка найдете там что-то, интересное лично вам. ■

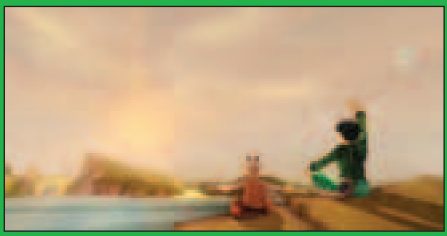
АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU

BEYOND GOOD & EVIL

ТРУБА ЗОВЕТ!

Как часто судьба целого мира зависит не от армии вымуштрованных солдат во главе с батальоном высоколобых генералов, а от хрупких девушек, у которых нет даже настоящего оружия – только фотоаппарат и боевой посох. В такой ситуации нам с вами, дорогие читатели, остается только приложить все усилия для того, чтобы поставленная задача не оказалась слишком трудной для очередной героической красотки, вроде любительницы зеленой помады Джейд, героини игры Beyond Good & Evil.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И СОВЕТЫ



❶ Практически на всем протяжении Beyond Good & Evil кто-то (а иногда и что-то) будет помогать вам советами и подсказками. Это означает, что попасть в безвыходную ситуацию вы можете только при одном условии – если кого-то плохо слушали или проигнорировали чьи-либо рекомендации.
Разговаривать в BG&E надо абсолютно со всеми персонажами, способными говорить. Это не только значительно облегчит вашу жизнь, даст возможность узнать много нового и интересного о мире Hillys и творящихся в нем событиях, но и позволит открыть большое количество секретов, скрытых в игре.

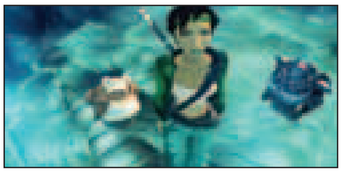
❷ Всегда слушайте то, что говорят вам напарники. Они всегда способны подбросить ценную мысль. Кроме того, следите за тем, чтобы здоровье напарников всегда находилось в норме, ведь в случае гибели кого-нибудь из героев одними угрызениями совести дело не ограничится, и придется переигрывать некоторые моменты игры.

❸ В бою не забывайте время от времени использовать специальные возможности напарников – иногда это просто облегчает жизнь, а иногда является единственно возможным путем к победе. Не ленитесь проверять каждый закоулок и каждое помещение – так вы имеете неплохие шансы собрать максимум бонусов, запрятанных в мире Beyond Good & Evil.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ПРЕДМЕТЫ В ИГРЕ

DAI-JO

Основное оружие Джейд на протяжении игры. Замене и апгрейду не подлежит, но в умелых руках превращается в настоящую угрозу всему живому. Если во время боя шест начал светиться красным – самое время для выполнения всесокрушающей супер-атаки.



SYNTHETIC-ATOMIC-COMPRESSOR (SAC)

По сути дела – вещевой мешок, абсолютно бездонный благодаря применению новейших технологий. В SAC отправляется все, что вы подберете во время своих приключений, – от медикаментов, до драгоценных жемчужин. Кроме того, SAC позволяет, в случае необходимости, легко обмениваться предметами с членами вашей команды.

VP-H263 CAMERA

Специальная фотокамера с возможностью сканирования. Просто мечта папарацци-маньяка, а для Джейд еще и средство добычи хлеба насущного. Несмотря на то что мир Hillys переживает не лучшие времена, за качественные фотосъемки по-прежнему готовы платить многие, и платить хорошо.

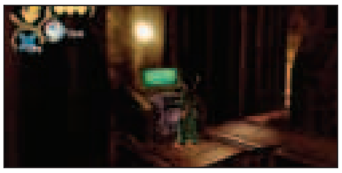
Кто-то пополнит ваш текущий счет за удачную фотографию какой-нибудь редкой зверюшки, которую уже успели записать в разряд вымерших, кто-то – за качественный компромат, способный спровоцировать очередной политический кризис. Правда, и в том, и в другом случае придется изрядно попотеть – редкие звери, а тем более, правительственные тайны на дороге не валяются. Что касается возможностей самой камеры, то советуем как можно быстрее (лучше, если это произойдет уже в первый час игры) обзавестись Zoom-механизмом помощнее – в дальнейшем это позволит вести съемку с безопасного расстояния, не привлекая к себе ненужного внимания. Также всегда обращайте внимание на результат сканирования (вроде bad framing или too far) – иначе рискуете нащелкать слишком много кадров вхолостую.

EASY UNIT CARD

Своего рода кредитка, на которой аккумулируются все средства, заработанные Джейд. С ее же помощью совершается и подавляющее число покупок в мире Hillys. Обратите внимание, что средств на карточке почти всегда не хватает – поэтому старайтесь покупать только самое необходимое. С другой стороны, особо жадничать тоже не стоит, иначе вполне может оказаться, что перед очередным боссом вы предстанете, фигурально выражаясь, голым и босым, и тогда вам точно не поздоровится.

MDISK

Банальный информационный носитель, на который всякие темные личности записывают все, что ни попадя. Как правило, на mDisk содержатся данные о тех заданиях, которые Джейд предстоит выполнить, с указанием места, цели и гонорара. В некоторых случаях эта информация варьируется, но основа остается прежней.



Кроме того, с самого начала игры в вашем распоряжении будет особый mDisk, позволяющий сохранять игру. У mDisk есть только один, но очень существенный недостаток – прочитать их можно только на специальных устройствах, которые встречаются не так уж часто.

GYRODISC LAUNCHER

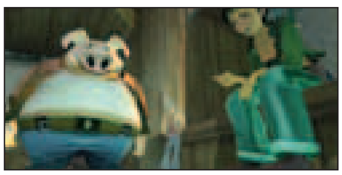
Вспомогательное оружие, которое довольно легко найти, блуждая по коридорам Завода (Factory). Для того чтобы воспользоваться им, нужно переключаться на вид от первого лица. В ближнем бою Gyrodisks бесполезны – ущерб они причиняют небольшой, да к тому же перспектива от первого лица не позволяет передвигаться и, соответственно, уворачиваться от атак противника.

Совсем другое дело, если противник недосягаем для атак шестом – тогда самое время показать ему, что в нашем распоряжении находятся не только приемы рукопашного боя. Кроме того, диски могут очень пригодиться в тех ситуациях, когда вы не можете до-

тянуться до какой-нибудь жизненно важной кнопки.

PA-1

Пункт номер один в списке необходимых покупок. PA-1 добавляет одну единицу к подорванному непосильным трудом здоровью, одновременно восстанавливая его, причем, как у Джейд, так и у ее напарников. Впрочем, делиться с последними драгоценной аптечкой сто-



ит лишь в самых крайних случаях, когда вы наверняка знаете, что без помощи компаньона/компаньонов вам просто-напросто не обойтись.

STARKOS

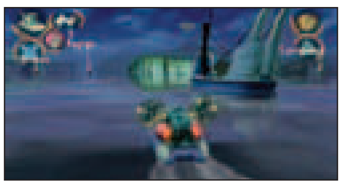
Своего рода синтетический пирожок, самая дешевая и распространенная еда в мире Hillys. Восстанавливает одну единицу здоровья, что на поздних стадиях игры совершенно недостаточно. Категорически не рекомендуем тратить на Starkos деньги, разве что в самом крайнем случае – это не слишком удачное вложение средств.

K-BUP

Еще одна разновидность искусственной еды, правда, несколько более дорогая. С другой стороны, K-Bup, в отличие от Starkos, восстанавливает все здоровье целиком, что делает приобретение данной провизии гораздо более целесообразным.

MECA-IMPULSER

Помогает привести в порядок и укрепить ваше транспортное средство – будь то hoovercraft или spaceship. Стоит Meca-Impulser довольно дорого – целых 1500 кредитов, но и недооценивать



его значение нельзя: бороздить Hillys Ocean или просторы космоса на проржавленной развалюхе не только вредно для имиджа, но и просто небезопасно.

POD — POCKET OPTIMISER DRONE

Аналог Starkos, но применительно к средствам передвижения. Стоит недорого, поэтому на первых порах вполне пригодится: однако, как только дело дойдет до серьезных сражений, с POD придется распрощаться – эффективность не та.

SET OF PODS

Работает также, как и K-Bup (опять-таки применительно к машинам), стоит столько же. Одним словом, масса пользы за сравнительно небольшие деньги. Обязательно к

покупке, особенно на поздних стадиях игры.

SUPER ATTACK ENHANCER

Пример того, на что абсолютно не стоит тратить деньги. Хотя Super Attack Enhancer стоит целых 2000 кредитов, что позволяет заподозрить его в невероятной полезности, на деле это совершенно ненужная вещь, которой и воспользоваться толком не удастся. Принцип действия у SAE следующий: выполняя прием airborne, быстро, как будто вы играете в танцевальный симулятор, жмите на кнопки – в результате Джейд, вдобавок к увесистой оплеухе, пальнет в противника не очень мощным сгустком энергии.

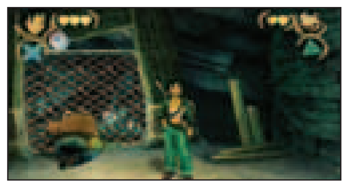
PEARL DETECTOR

Довольно полезная штука, позволяющая, как следует из названия, обнаруживать спрятанные жемчужины. В принципе, вполне стоит потраченных денег – например, без Pearl Detector вы вряд ли самостоятельно отыщите все жемчужины, запрятанные в Alpha Section и Volcano.

ANIMAL DETECTOR

Данный прибор идеален для обнаружения всякого редкого зверья и так же, как и Pearl Detector, призван, прежде всего, облегчить вам жизнь.

Кроме того, у Animal Detector есть и своего рода побочное достоинство: так как многие ваши противники условно относятся к представителям

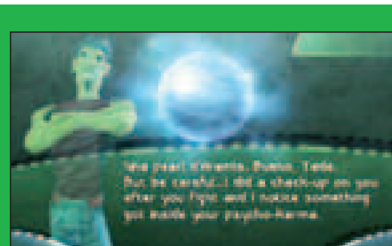


фауны, детектор исправно показывает на карте их местоположение, что нередко позволяет избегать всяких неприятных сюрпризов.

ЖЕМЧУЖИНЫ

Жемчужины в мире Hillys – большая редкость, а потому ценятся они очень высоко. В том же Mammago Garage только на жемчужины (что, кстати, противозаконно) можно приобрести что-то действительно ценное для вашего транспортного средства, будь то новый двигатель или оружие. Поэтому ниже мы приводим полный список жемчужин, которые можно найти в игре.

Примечание! Получить жемчужины можно и не в том порядке, который приведен ниже (мы воспользовались нумерацией самой игры) – все зависит от того, какими маршрутами вы будете пользоваться, и в каком порядке станете посещать те или иные локации. Но, тем не менее, этот список будет очень полезен при прохождении, тем более что найти некоторые жемчужины очень непросто.

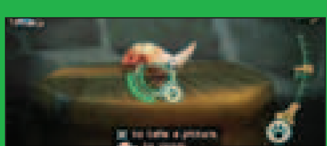


1 Первую жемчужину можно заработать, уничтожив босса DomZ Lighthouse Monster в самом начале игры.

2 Покидая Mammago Garage после первого своего визита туда, вам придется стать свидетелем очередной бомбардировки Hillys и сразиться с огромным DomZ Sea Serpent. У него-то и находится вторая жемчужина.

3 В Looters Cavern 1 предстоит совершить короткий скоростной заезд, в конце которого вам нужно устроить небольшой фейерверк. Как только вы с этим закончите, жемчужина ваша.

4 Science Institute Set 2. Сфотографируйте 16 представителей фауны Hillys, и



ученые наградят вас четвертой жемчужиной.

5 Выиграйте партию у Фрэнсиса (Francis) в Acuda Bar, чтобы получить пятую жемчужину. С первого раза может и не получиться, но приз вполне стоит нескольких попыток.

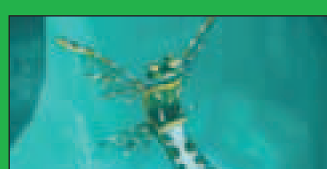
6 Чтобы заполучить очередную жемчужину, в том же Acuda Bar войдите в запертую комнату №2 (locked room #2). Для этого подсмотрите, что написано под лапой увальня Руфуса (Rafus) (он сидит за одним из столиков на первом этаже).

7 Science Institute Set 3. После того как количество фотоснимков, отправленных в Институт, достигнет двадцати четырех кадров, ученые подарят вам седьмую жемчужину.

8 Финишируйте первым в заезде Race 1, чтобы получить восьмую жемчужину

9 То же самое, что и в предыдущем случае – выиграйте гонку и берите приз. Просто и быстро.

10 Десятая жемчужина находится у DomZ Pterolimax – босс на Черном Острове (Black Isle). На первый взгляд, не самый простой бой, но к этому времени ваших навыков должно вполне хватить, чтобы одержать победу.

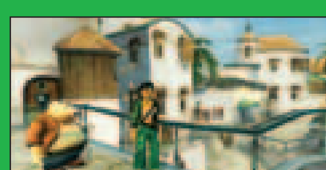


11 Science Institute Set 4. Очередную жемчужину вам отдадут, как только в распоряжении ученых окажется тридцать второй снимок.

12 Попав в подземный комплекс Alpha Section (AS Underground), отберите жемчужину у одного из Crochax (весьма агрессивная летучая тварь).

13 В закромах Alpha Section спрятано в общей сложности двадцать три жемчужины, однако, далеко не все будет просто найти. Поэтому не ленитесь обыскивать каждый уголок цитадели мнимых защитников вашей родной планеты – усилия обязательно будут оценены по достоинству.

14 Nouri's Pearl. Удостоверьтесь, что в вашем кошельке достаточно денег – спекулянт Нури не расстанется с первой из своих жемчужин (как, впрочем, и со второй, и с третьей) задешево.



АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU

15 Если Нури вытянул из вас не все деньги, не лишним будет обратить свое внимание на субъекта по имени Ming Tzu (владелец одного из магазинов). В его распоряжении также находится несколько жемчужин. Первую из них, при наличии необходимых средств, вы можете купить, не откладывая в долгий ящик.
16 Вновь наведайтесь в Alpha Section, чтобы найти следующую жемчужину.
17 Science Institute Set 5. Сфотографируйте сорокового представителя местной фауны и поторопитесь получить приз от представителей Института.
18 В Looters Cavern 2 от вас требуется ровным счетом то же самое, что и в предыдущий раз (только препятствий несколько больше). Как только вы покончите с грязной работой, вам презентуют новенькую жемчужину.
19 Очередной визит в Alpha Section. Будем надеяться, что он окажется результативным.
20 Двадцатая по нашему списку жемчужина достанется вам только после того, как

вы (не без посторонней помощи) одолеете босса Robot Boss на Заводе (Factory).
21 Найдите в недрах Завода Агента ММ (Agent Double M), и будете вознаграждены жемчужиной.
22 Там же, на Заводе, победите босса Cyclope Reaper и после боя заберите жемчужину (она упадет вниз) с помощью верного hoovercraft.
23-27 Проявите себя с лучшей стороны, щедро пожертвовав крупные суммы денег повстанческой организации IRIS. В зависимости от того, сколько денег вам будет не жалко отдать, представители IRIS поделятся с вами одной или несколькими жемчужинами.
28 Science Institute Set 6. Как только вы отщелкаете шестую пленку со зверьем, щедрые ученые в очередной раз поделятся с вами жемчужиной.
29-41 Долгие шатания по Alpha Section должны быть хорошенько вознаграждены. На этот раз вы вполне можете рассчитывать найти целых двенадцать жемчужин – надо только как следует поискать (воспользуйтесь Pearl Detector).
42-44 В штаб-квартире Alpha Section (Headquaters) спрятано еще три жемчужины. Тактика та же, что и прежде, – тщательно обыскиваем каждый угол.
45 Проверьте свою удачливость в новом поединке с Фрэнсисом. В случае, если проверка закончится положительно, Фрэнсис вынужден будет расстаться со второй из своих жемчужин.
46 Если располагает состояние, идите к Нури выкупать следующую жемчужину.
47 После общения с Нури (какой все-таки жадный тип), общаемся с Минг Тзу – если в вашем распоряжении еще осталось 4000 кредитов, не пожалейте их на новую жемчужину; капиталовложение вполне себя оправдывает.
48 Снова наведайтесь в Alpha Section, чтобы избавить незадачливых вояк от очередной жемчужины.
49 Третий по счету заезд в Looters

Cavern, в случае успеха, пополнит вашу сокровищницу новой жемчужиной.
50 Отыщите DomZ Sea Serpent (что не так просто, несмотря на его внушительные размеры), после чего расправьтесь с чудищем, используя ту же тактику, что и в прошлый раз. Как только гигант будет уничтожен, забирайте жемчужину.
51 После славной победы вернитесь в Looters Cavern, чтобы совершить четвертый заезд. Приз тот же самый, так что есть смысл постараться.
52 Очередной визит в Alpha Section – и в вашем распоряжении новая жемчужина.
53-64 В доказательство того, что щедрость всегда вознаграждается, представители IRIS Network готовы поделиться с вами целой горой жемчужин – только не забудьте пожертвовать соответствующие денежные средства.
65 Оказав посильную помощь нуждающимся, возвращайтесь в Alpha Section за следующей жемчужиной.

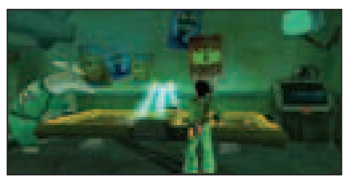
66 После этого можно смело выкупить последнюю, третью жемчужину у Минг Тзу.
67-70 Найдите еще четыре жемчужины в Alpha Section. На этот раз придется действительно попотеть – военные как следует припрятали остатки своих сокровищ, да и охрана стала не в пример строже.
71-72 Выиграйте Race 3 и Race 4, чтобы получить следующие две жемчужины. Обратите внимание, что теперь вам не только нужно занять первое место, но и уложиться в отведенное время, что заметно усложняет задачу.
73 Уничтожьте третьего DomZ Sea Serpent, чтобы получить еще одну жемчужину.
74-88 Бармен в Acudo Bar поделится с вами информацией о несметных сокровищах, которые спрятаны в вулкане. Проверьте его слова. Чтобы добыть все жемчужины, придется изрядно погоняться за Crochax, но игра вполне стоит свеч.
Внимание! Если вы, проявив чудеса силы, ловкости и сообразительности, смогли-таки добыть все 88 жемчужин, спрятанных в мире Hillys, вам откроется доступ к дополнительной мини-игре. Пустячок, а приятно.

ФОТООХОТА

В самом начале игры ваш электронный помощник расскажет о заказе, который поступил от Science Institute. Суть проста – вам необходимо сфотографировать каждого представителя фауны Hillys. За каждую новую фотографию вы будете получать некоторое количество наличности – в зависимости от того, насколько редкое или опасное животное вы запечатлели. Чтобы вам было легче ориентироваться, кого нужно сфотографировать, мы приводим список тех зверей, за фотоснимки которых вам непременно заплатят. Ах да, за каждые восемь снимков вам полагается дополнительный бонус (в основном, это жемчужины).

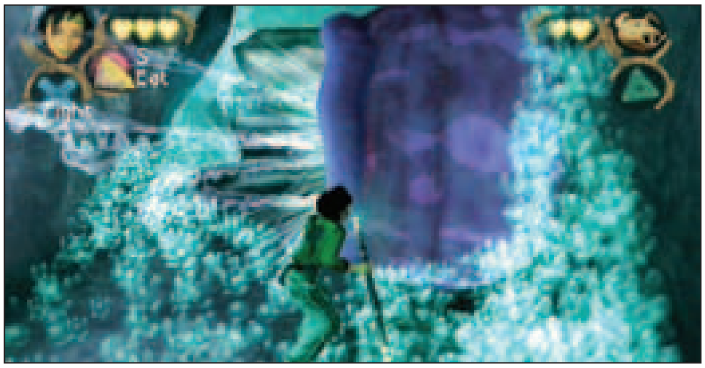
СПИСОК ЖИВОТНЫХ

1 Жук. Появляется сразу после того, как вы получите камеру.
2 Любой homo sapiens – либо из обитателей маяка, либо в любой другой части Hillys.
3 Броненосец – его легко заметить около маяка.
4 Seagull – летают около маяка. Будьте осторожны, так как эти твари достаточно агрессивны.
5 Большая белая собака – спит внутри маяка.
6 Goat person – козлоподобное создание можно сфотографировать либо внутри маяка, либо в Acudo Bar (первая комната)
7 Еще одна разновидность жуков – можно сфотографировать, например, разбив бочку в помещении маяка.
8 Pig Person – самая удобная для фотосессии хрюшка – ваш собственный напарник Pey'j. Сфотографируйте его до того, как отправитесь на Завод.
9 Rhino person – сфотографируйте любого из носорогоподобных служащих гаража Mammago.
10 В процессе игры вам трижды предстоит драться с огромным DomZ Sea Serpent. Во время любой из этих схваток сфотографируйте чудовище. Но будьте осторожнее – не подставляйтесь под удар.
11 Bovine person – как и прочих прямоходящих и говорящих зверюшек, этого легче всего найти в Acuda Bar.



12 Там же можно сделать снимок Anteater person – на роль топ-модели вполне подойдет Руфус или любитель азартных игр Фрэнсис.
13 Chiken person – говорящую курицу можно найти в pedestrian district (окрестности Acudo Bar).
14 Walrus person – легче всего сфотографировать барыгу Минг Тзу, но смахивающие на двуногого моржа личности встречаются и в pedestrian district.
15 Еще одна разновидность жуков водится на Black Isle.

16. Exploding fungus – сфотографируйте это странное органическое создание, с помощью которого, кстати, предстоит решить некоторые загадки, как только попадете в заброшенную шахту на Black Isle.



17. Crystal Anemone – мимо них трудно пройти как в шахте на Black Isle, так и в недрах Volcano.

18. Vorax/Chronax – летучие твари, во множестве встречающиеся по всему миру Hillys. Нападают стаями, так что, сделав удачный кадр, скорее всего, придется тут же браться за боевой посох.

19. Opaque jellyfish – эти полупрозрачные медузы во множестве водятся на Black Isle.

20. Transluscent jellyfish – еще одна разновидность медуз, несколько более редкая, чем предыдущая.

21. Glowing wall stalk – эти странные создания, похожие на полупрозрачные кораллы, встретятся вам в шахтах на Black Isle. Кстати, учтите, что, несмотря на свою неподвижность, они вполне способны причинить серьезный ущерб здоровью.

22. Giant Snail – чтобы сфотографировать это чучело, надо опять-таки как следует обшарить Black Isle.

23. Flying glow worm – все тот же Black Isle, но на этот раз катакомбы.

24. Disappearing amoeba – там же, где и предыдущая тварь.

25. Aliens – на Black Isle, в системе вентиляции (после того, как найдете гаечный ключ для своего свинского напарника).

26. Snail dinosaur – там же, при тех же условиях.

27. Flying nautilus – опять-таки Black Isle, после нахождения гаечного ключа.

28. На Black Isle также не пройдите мимо особой разновидности жучков – отличить от остальных их довольно просто по достаточно своеобразному внешнему виду.

29. Black Isle Boss – здесь все просто и понятно: прежде чем отправлять босса в мир иной, сделайте одну его фотографию на добрую память. Правда, босс съемке будет противиться.

30. Scorpion fish – водятся в нескольких частях Hillys Ocean. Этих рыбок довольно трудно поймать в прицел фотообъектива ввиду их высокой подвижности и скорости, но после пары-тройки попыток у вас наверняка все получится.

31. Cat person – одна такая кошечка работает в штабе IRIS. Возражать против съемок она явно не станет.

32. Flying manta – огромного ската можно обнаружить в Hillys Ocean неподалеку от Завода.

33. Red breaching whale – можно заснять около Black Isle

34. Blue breaching whale – данная разновидность китов водится в океане около Slaughterhouse

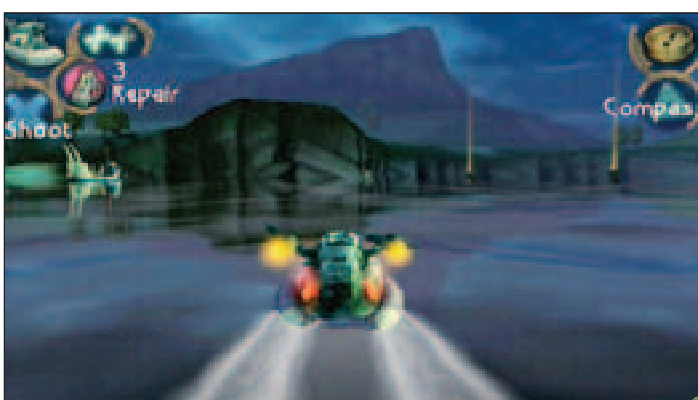
35. Здесь же можно заполучить фотографию второй разновидности гигантского ската flying manta.

36. Fireflies – светлячков можно сфотографировать только в ночное время. Зато водятся они практически во всех частях Hillys, в том числе рядом с маяком и на Black Isle.

37. Shed bugs – этих насекомых можно запечатлеть в окрестностях Acudo Bar. Да, кстати, прежде чем отправляться делать редкий снимок, позаботьтесь о том, что у вас при себе была провизия и соответствующий пароль.

38. Macropedia worm – этот кольчатый водится в подземной части Alpha Section

39. Blue Vorax – особо редкая разновидность летающих тварей. Чуть ли не единственный раз встретится у входа на Завод, и при этом сразу же атакует вас, серьезно затруднив ведение фотосъемки.



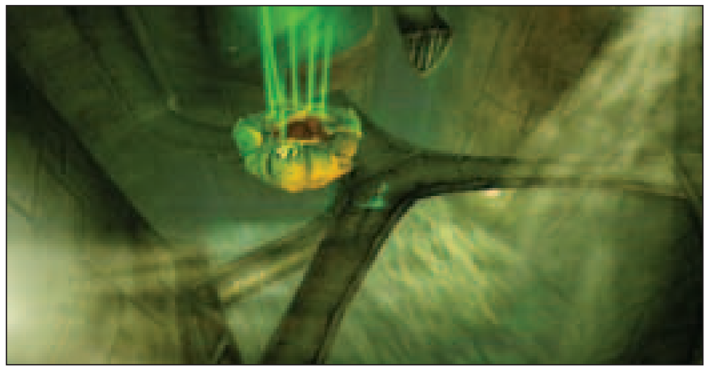
40. Black Rat – злобные черные крысы в большом количестве водятся на заводе и в Slaughterhouse. Осторожнее, они кусаются!

41. DomZ Sarcophogi – эти создания нападут на вас в помещениях Завода.

42. В одной из комнат на Заводе не пропустите маленького, смахивающего на мышь коричневого грызуна.

43. Cyclops-reaper – монстр повстречается вам на Заводе, после того как вы освободите Агента ММ. Сфотографировать чудище можно в тот момент, когда он стоит неподвижно и пытается защититься от атак Джейд.

44. Mosquito – этих мелких кровососов легко сфотографировать в лаборатории Завода.



45. Spiders – пауков можно найти на Заводе, рядом с реактивными башмаками (jet shoes).

46. Dipnoifish – встретятся вам на Заводе, после того, как Агент ММ произнесет «Alpha Sections aren't human!»

47. Frogs – водятся, в частности, у входа в Vorax Lair, хотя, вообще говоря, повстречать их можно и в других частях Hillys.

48. Water Worm – этого обитателя водоемов вы найдете в Slaughterhouse Quarter.

49. Еще одну разновидность водяного червя можно найти во внутренних помещениях Slaughterhouse.

50. Flying trilobite – их можно увидеть у входа в Slaughterhouse.

51. Находясь в Slaughterhouse, пройдите через ворота в комнату наблюдения, чтобы сфотографировать обитающих здесь крошечных огненных существ.

52. Bubble creature – можно найти в помещениях Slaughterhouse, перед тем как попасть на вагонетку.

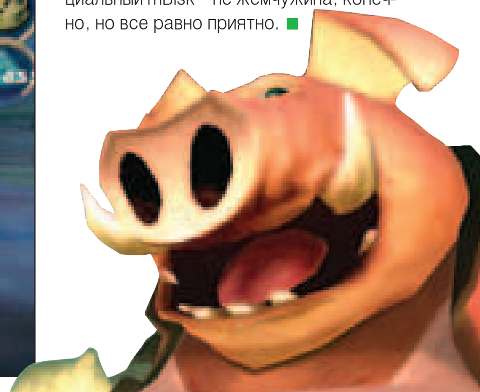
53. В самом большом помещении Slaughterhouse можно заметить еще одну разновидность Disappearance Amoeba.

54. Последний тип амеб обитает около причала в Volcano.

55. Ziegotter – после того как будет разрушен маяк, на одном из его обломков можно заметить довольно странное создание.

56. Giant space whale. Это огромное китообразное существо обитает в открытом космосе. Поэтому, чтобы сфотографировать его, необходимо воспользоваться космическим кораблем (spaceship).

После того как закончится седьмая пленка, Институт презентует вам специальный mDisk – не жемчужина, конечно, но все равно приятно. ■



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ_BLAYNE@NAROD.RU

WARLORDS IV

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ПОЛКОВОДЦАМ

ВЫБОР ПОЛКОВОДЦА

При создании полководца вы получите возможность выбрать для него Major и Minor ability (основную и побочную специализации), которые автоматически задают класс героя, а также сторону (расу), за которую вы будете сражаться. Выбранная специализация, кроме всего прочего, дает вам доступ к той или иной школе заклинаний. Учитывая это, выбирайте класс и расу так, чтобы они гармонировали друг с другом. Например, если вы взяли основной специализацией некромантию, вам лучше воевать за нежить, так как многие заклинания этой школы приносят пользу только ходячим мертвякам. А заклинания школы Summoning больше подходят полководцу демонов. Да не введёт вас в заблуждение название Summoning – на самом деле призывать существ могут адепты всех магических школ, только, разумеется, разных. Школа Divine явно не привязана к какой-то расе, но ее заклинания

пригодятся «доброму» полководцу, который воюет с теми самыми скелетами или демонами. Здесь и заклинание Disrupt Undead, действие которого похоже на нейтронную бомбу, уничтожающую только нежить 1-2 уровня; и его еще более грозная версия Holy Word, которая в радиусе 8 клеток может (в 3 случаях из 4) загнать всех демонов обратно в преисподнюю, а живых мертвецов – снова закопать в сыру землю; и Tranquility, отменяющее действие всех заклинаний школ Summoning и Necromancy, а также боевых чар.

Учтите также, что в школе, соответствующей вашей Major ability, вам будут доступны особо мощные Arcane spells (которые, правда, требуют немалого количества ходов на разучивание). Но вызов демона 8 уровня (Summoning, заклинание Daemon Prince) или элементала 10 уровня (Rune, заклинание Colossus) того стоят.

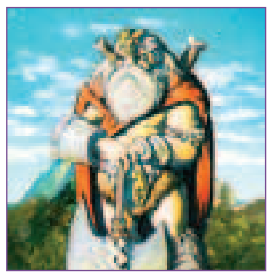
И последнее – если вы выберете обеими специализациями Combat, вашему полководцу вообще не будут доступны заклинания. Да и ну их, в самом деле – мы ж Warlords, а не Lords of Magic.

СПОСОБНОСТИ ЮНИТОВ

У каждого воина в Warlords IV есть специальная способность, которая делает его уникальным и незаменимым при определенных условиях (читай «пытается создать игровой баланс»). Вам, разумеется, уже знакомы такие английские слова, как Armor, Bless, Bloodlust, Curse и Heal. Эти способности действуют именно так, как вы и предполагали: защищают, благословляют, озверяют, проклинают и излечивают. Небольшой нюанс касается только Bless – злых воинов благословлять строго воспрещается. Обладателей Bless и Heal имеет смысл до поры до времени не пускать в битву, позволяя им помогать сражающимся.

Многие воины обладают способностью наносить больший урон врагам определенного типа. Это swordsman из рыцарской армии (силен против драконов, а прокачанный до 3 уровня – против нежити), гномaxeman (с увеличенной силой рубит гигантских противников – огров, троллей и т.д., а уже на 2 уровне – и орков), а elfguard, наоборот, отличается особой ненавистью к гномам. Заметим, что все эти воины сами по себе достаточно дешёвые и слабые. Тем не менее, не стоит пренебрегать их производством, если ваши враги принадлежат к соответствующим расам, тем более что строятся «младшие» воины быстро. Кстати, гномий топорник – вообще самый сильный воин первого уровня, с силой атаки 5 и здоровьем 13.

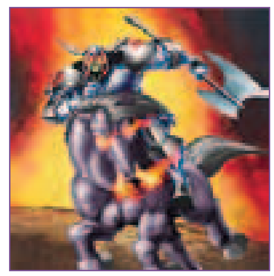
Есть среди персонажей Warlords IV и настоящие «многостаночники».



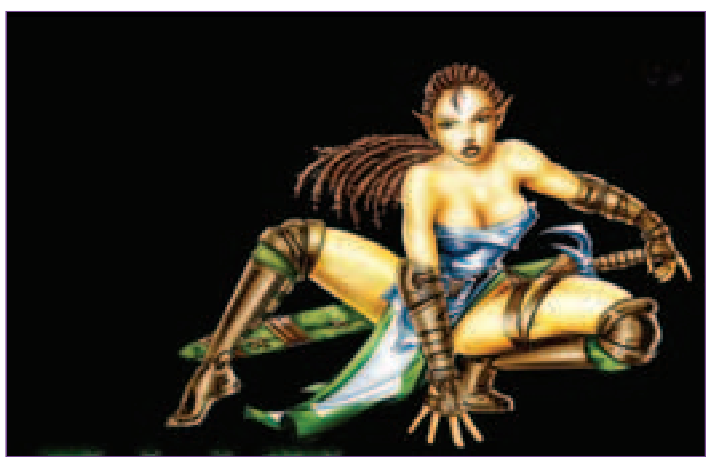
Это рыцари (knight), способность которых Smite Evil делает их грозой целых пяти «злых» рас – демонов, темных эльфов, нежити, орков и огров. А костлявый skeleton rider, наоборот, задает жару пяти «добрым» расам – драконам, эльфам, рыцарям, Империи и гномам.

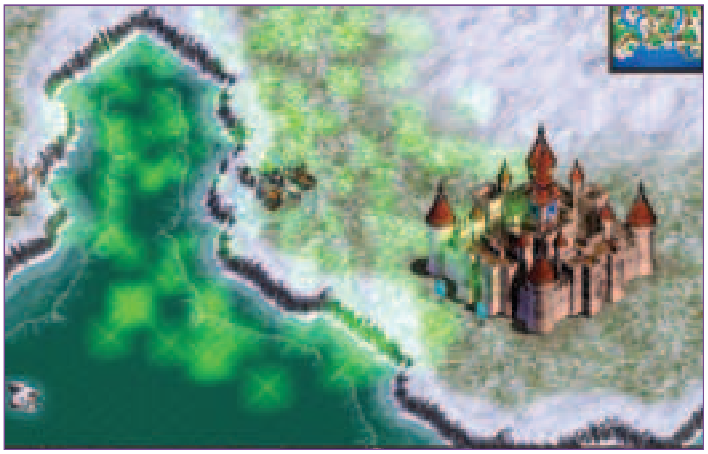
Вы можете и искусственно «прикастовать» вашим героям (не всем воинам!) способности

Smite Evil или Smite Good, если в вашем распоряжении находятся заклинания Holy Weapon (школа Divine) или Unholy Blade (разумеется, некромантия) соответственно.



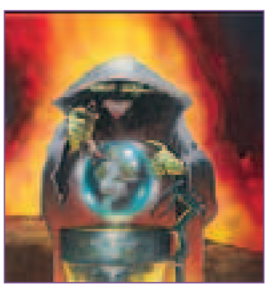
Гидра (hydra), выведенная хитроумными демонами, обладает способностью Multi-Attack, действие которой по-русски описывается выражением «одним махом семерых побивахом». Подобно своей тезке из «игры,





на которую похожа Warlords IV», гидра атакует сразу несколько врагов. Точнее говоря, при успешном попадании гидра наносит повреждения всему вражескому отряду. Единственный альтернативный способ заполучить юнит с Multi-Attack – заклинание Tentacles (Arcane spells).
Способности Death Gaze (юнит нежити liche) и Assassin (темный эльф, который за любовь к лечебной травке зовется «гашишином», то есть опять же ассассином) дают возмож-

ность прикончить врага одним ударом. Death Gaze имеет шанс сработать перед началом боя, а Assassin – при каждом удачном ударе.
Забавной способностью обладают бесы (imp) из лагеря демонов. Корча обидные рожи и выкрикивая отборные ругательства, они могут выманить из вражеских рядов самого слабого врага (способность Taunt). Разозленный враг даже немного теряет в боевых навыках. Вероятность этого собы-



тия тем выше, чем выше уровень обидчика. Впрочем, это справедливо и для других способностей – вероятность их срабатывания или мощность действия тем выше, чем выше уровень юнита.
Гоблины (goblins) получают способность Taunt на втором уровне, а Daemon Minion – на пятом.
Чтобы противостоять вражеским поползновениям, существуют способности Warding и Negate. Negate (ей обладают pegasus из имперской армии и темный эльф shadowrider) ослабляет действие вражеских способностей (за исключением Death Gaze и Assassin) на

несколько уровней, или вообще «выключает» их. Warding (юниты elemental и treant) защищает от Assassin и Death Gaze, а также от вражеских стрелковых атак.
Отдельно стоит выделить еще осадную специализацию Siege. Она настолько важна, что у каждой расы (кроме скороходов-эльфов) есть хотя бы один осадный юнит. Если вы нападаете на вражеский город, осадное орудие – единственный шанс снести башню, из которой вас так и норовят закидать стрелами, шаровыми молниями или дохлыми коровами. При этом осадным орудиям не обязательно выходить на поле боя – они могут эффективно работать и из тыла.

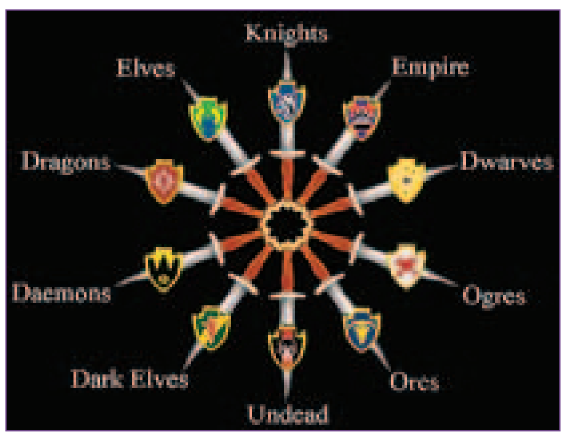
ПО ДОЛИНАМ И ПО ВЗГОРЬЯМ

Прежде чем показать врагу кузькину (драконью, эль-

фийскую) мать, до него нужно еще добраться. Чтобы вы могли видеть, сколько Movement points вы потратите на поход, очень советую включить в графических опциях пункт Movepath Details. Это позволит вам видеть, сколько единиц движения отряд затратит при переходе в данную точку. Почему-то по умолчанию этот режим выключен, и нам приходится лицезреть очень красивые, но абсолютно неинформативные красно-белые звездочки.
Разумеется, у разных рас разная скорость передвижения. Быстрее всех эльфы (21 movement points), самые медленные – зловещие undead (17 Movement points). Однако большинство верховых воинов (рыцари, кавалерия, орочьи наездники на волках) увеличивают расстояние, на которое способны передвигаться их отряды.
Если ваш отряд состоит только из летающих юнитов, он может преодолевать местность, недоступную другим войскам: леса (forest), водные преграды (water), пропасти (chasm), лаву (lava) и горы (mountains). Учтите, что ВСЕ воины в отряде должны быть летающими.

CIRCLE OF LIFE

Все враждующие стороны Warlords IV по прихоти разработчиков расставлены по периметру специального колеса. Чем дальше две расы друг от друга – тем меньше между ними общего и тем, соответственно, сложнее им управляться с захваченными городами противника.
Если вы захватываете вражеский город, то от расстояния между спицами, на которые насажены ваш и побежденный народ, зависит возможная судьба захваченного города. Вам всегда предлагается 3 варианта из нижеследующих:
Fortify – увеличить уровень захваченного города на 1 (если это возможно). Совершенно бесплатно.
Occupy – занять город «помирному».
Pillage – разграбление средней тяжести. Уровень города падает на 1, а вам доста□тся 100-200 золотых.
Sack – разграбить и разрушить город. В казне прибавляется 200-500 золотых. После этого город можно отстроить (он будет того же типа, что и ваша столица).
Raze – разграбить и сжечь город. Вы получите те же 200-500 йоахимсталеров. Поднять город из пепла не сможет никто – ни вы, ни ваши противники.
А вот предлагаемые альтернативы:
Захвачен город той же расы, что и ваша – Fortify, Pillage, Sack.
Расстояние между расами 1,2 или 3 – Occupy, Pillage, Sack
Расстояние между расами 4 или 5 – Pillage, Sack, Raze.
Кроме того, вы можете в любой момент временно разрушить любой из ваших городов, кроме столицы. Денег за это не дают, но если вам важнее «умереть, но не сдаться» – выбор за вами.
Расовые различия создают проблемы и при улучшении городов. Цена фортификации также напрямую зависит от того, сколько раз по 36 градусов разделяют ваш народ и жителей этого города (чем больше, тем выше цена). ■



[PC] MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Начните игру, добавив опцию developer в командную строку. Для этого измените ярлык, чтобы он выглядел следующим образом: maxpayne2.exe -developer. Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда) и введите один из следующих читов:

coder – получить все оружие, бессмертие и бесконечный боезапас;
god – включить режим бога;
mortal – отключить режим бога;
gethealth – восстановить здоровье;
clear – очистить экран консоли;
showfps – показать количество кадров в секунду;
showextendedfps – показать максимальное количество кадров;
getallweapons – получить все оружие;
getberetta – получить Beretta и 1000 патронов;
getcoltcommando – получить Colt и 1000 патронов;
getdeserteagle – получить Desert Eagle и 1000 патронов;
getingram – получить Ingram и 1000 патронов;
getmolotov – получить 1000 бутылок Molotov cocktail;
getkalashnikov – получить Kalashnikov и1000 патронов;
getdragunov – получить снайперскую винтовку Dragunov и 1000 патронов;
getpumpshotgun – получить pump-shotgun и 1000 патронов;
getstriker – получить striker gun и 1000 патронов;
getsniper – получить снайперскую винтовку и 1000 патронов;
getmp5 – получить MP5 и 1000 патронов;
getpainkillers – получить 1000 аптечек;
getbullettime – увеличить время bullettime;
getgraphicsnovelpart1 – посмотреть заставки из первой главы;
getgraphicsnovelpart2 – посмотреть заставки из второй главы;
getgraphicsnovelpart3 – посмотреть заставки из третьей главы;
getsawedshotgun – получить sawed-off shotgun и 1000 патронов;
showhud – включить HUD;
quit – выйти из игры;
help – показать все команды;

[PC] XIII

Во время игры нажмите клавишу [F2] чтобы вызвать консоль, после чего введите один из следующих кодов:

healme – восстановить здоровье;
maxammo – максимальное количество патронов;
nextlevel – пропустить этап;
fly – режим полета;
god – режим бога;
walk – вернуться в нормальный режим;
setJumpZ – увеличить высоту прыжков;
invisible – враги вас не видят.

[PC] APOCALYPTICA

Во время игры активируйте консоль нажатием клавиши [~] (тильда), и наберите exodus 15:3 для активации читерского режима. Теперь можете вводить коды:

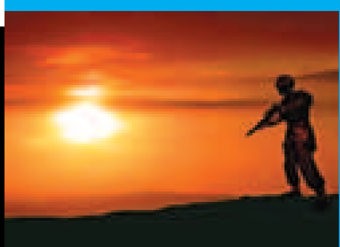
god 0/1 – режим бога (0 – означает активацию режима, 1 – отменяет действие команды);
nextlevel – перейти на следующий этап;
fly 0/1 – режим свободного полета;
changecharacter – изменить текущего игрока;
listplayers – показать список всех игроков, присутствующих на уровне;
addbot – добавить нового бота;
editbot – редактировать бота;
removebot – удалить бота из игры;
makebotdead – уничтожить выбранного бота;
playmovie – посмотреть ролик из игры;
botorders – вывести список команд выбранного бота;
getres – показать текущее разрешение экрана;
setres – зафиксировать заданное разрешение экрана;
list – вывести полный список доступных команд.

[PC] HIDDEN & DANGEROUS 2

Во время игры используйте клавишу [~] (тильда) чтобы получить доступ к консоли. В строке ввода команд напечатайте один из представленных кодов и нажмите клавишу [Enter], для подтверждения его активации:

giveitem – получить выбранное оружие или предмет инвентаря.
happyammo 1 – бесконечное оружие;
heal 1 – восстановить здоровье выбранного бойца;
heal 4 – восстановить здоровье всей команды;
kill – самоубийство;

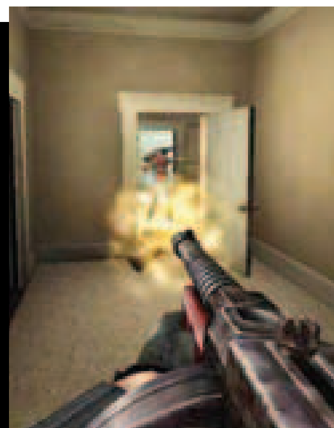
Список доступных предметов: **aqualung, arisaka, arisakaopt, backpackgb1, backpackgb2, backpackgb3, backpacker, backpackrus, bar, bazooka, binoculars, brengun, camera, carbine, clummybomb, colt, degtyarev, delisle, dynamite, enfield, explosivesbag, garand, grenade36, grenade69, grenadeger, grenadejap, k98, k98opt, knifeger, knifesas, lee, leeopt, magneticmine, medikit, medikitbig, mine, mosin, mp40, mp44, panzerfaust, parabellum, pps, shotgun, spagin, springfield, springfieldopt, stengun, stengunsil, taisho, tankmine, thompson, tokarev, wirecutter, zb26.**



[PC] CONTRACT J.A.C.K

Во время игры нажмите клавишу [~], дабы перейти в режим разговора. В появившемся окне напечатайте одну из нижеследующих команд для получения соответствующего эффекта:

ammo – пополнить боезапас;
god – режим бога;
guns – получить все оружие;
maphole – пропустить уровень.



[PC] NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Чтобы получить доступ к режиму кодов, войдите в главное меню игры и перейдите на экран статистики. Затем вернитесь обратно в главное меню, нажмите клавишу [DEL], после чего используйте один из указанных читов:

gimmesomecircuits – открыть все трассы;
gimmesomesprints – открыть все трассы спринтерского режима;
gimmesomedrag – открыть все трассы для драгрейсинга;
gimmeppablo – открыть Petey Pablo;
gotcharobzombie – открыть Rob Zombie;
havyamystikal – открыть Mystikal;
needmylostprophets – открыть Lost Prophets.

Чтобы получить необходимую машину, наберите ее название: **119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 77peugeot, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 240240sx, 342integra, 239celica, 973rsx777.**

[PC] ARMED AND DANGEROUS

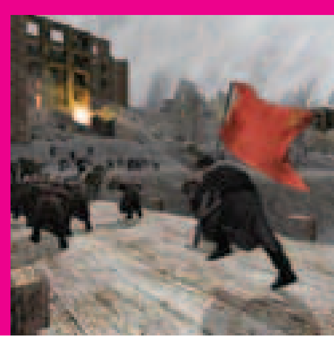
В меню ввода читов введите нижеследующие команды:

praytome – режим бога;
amatinee – посмотреть выбранный ролик;
missions – выбрать уровень;
shieldme – неуязвимость;
ndmrblts – бесконечные патроны;
shoesize – большие ноги;
eatgrenz – большие руки;
veryhiiq – большие головы;
ambulnce – восстановить здоровье
shootmor – бесконечный боезапас;
waaaaaah – активировать режим Topsy Turvy.

[PC] CALL OF DUTY

Запустите игру с опцией +set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть следующим образом: C:\Program Files\Games\Call of Duty\CoDSP+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и в строке консоли введите sv_cheats are read only, чтобы использовать представленные читы:

give (название оружия) – получить выбранное оружие;
give health – восстановить здоровье;
god – режим бога;
notarget – враги вас не видят;
noclip – режим прохождения сквозь стены.



[PS2] MEDAL OF HONOR: RISING SUN

В главном меню введите нижеприведенные коды:
MANDARIN – режим «Achilles Head Mode»;
PUFFER – режим «Always Sniper»;
TANG – режим «Bullet Shield»;
TRIGGER – режим «Invisible Soldiers»;
HOGFISH – режим «Perfectionist»;
DAMSEL – режим «Rubber Grenades»;
GOBY – бесконечный боезапас;
BUTTERFLY – открыть все миссии.

[PS2] SOUL CALIBUR 2

Скрытые персонажи.
Чтобы получить Cervantes, необходимо пройти Weapon Master Chapter 3.
Чтобы получить Beserker , пройдите Weapon Master Subchapter 1, Extra Mission.
Чтобы получить Seung Mina, пройдите Weapon Master Chapter 6, Stage 3.
Чтобы получить Sophitia, пройдите Weapon Master Chapter 4.
Скрытые режимы.
Extra Arcade Mode:
Пройдите игру в режиме Arcade Mode один раз.
Extra Practice Mode:
Пройдите Weapon Master Chapter 1, Stage 1.
Extra Survival Mode:
Пройдите Weapon Master Chapter 6, Stage 5.
Extra Survival Mode (Extreme Mode):
Завершите Extra Chapter 2, Stage 2.
Extra Survival Mode (Death Match Mode):
Завершите Subchapter 4, Stage 3.
Extra Survival Mode (Standard Mode):
Завершите Chapter 6, Stage 5.
Extra Team Battle Mode:
Пройдите игру в режиме Team Battle.
Extra Time Attack:
Пройдите Weapon Master Chapter 5, Stage 1.
Extra Versus Mode:
Пройдите режим Extra Arcade один раз.
Extra Weapon Master Missions:
Пройдите Weapon Master Chapter 10, Stage 3.
Дополнительные видеоролики.
Weapon Master ending movie:
Пройдите Weapon Master Chapter 10, Stage 3 Extra.
Weapon Master opening movie:
Пройдите Weapon Master Chapter 10, Stage 3.

[PS2] JAK II: RENEGADE

Чтобы получить некоторые предметы в игре, необходимо собрать определенное количество orb'ов.
Alt. Scrap Book — соберите 200 orbs;
Big Head — соберите 30 orbs;
Jak's Goatee — соберите 5 orbs;
Mirror World — соберите15 orbs;
Peace Maker Gun Course — соберите 105 orbs;
Reverse Races — соберите 135 orbs;
Scrap Book — соберите 55 orbs;
Small Head — соберите 45 orbs;
Unlimited Ammo — соберите 155 orbs;
Unlimited Dark Jak — соберите 165 orbs;
Vulcan Fury — соберите 175 orbs.

READER'S HINTS

ЗЛАТОГОРЬЕ 2

Автор: Hentai
[strelock@udmnet.ru]

Предлагаю всем желающим заполучить сразу два топора Гродвала. Для этого необходимо выполнить квест «Золотая подделка» и получить золотой артефакт. После того как вы зарядите подделку магией с помощью Юши, просто купите топор у Немизя, выполнив тем самым квест «Золотой топор Гродвала». Правда, стоит этот топор 48 000. Потом идите внутрь заставы и попросите мага Юша зарядить топор, в мо□м случае он сделал это бесплатно, благодаря славе, равной 50. В итоге вы выполните оба квеста, и как следствие – получите больше очков опыта.

FIFA 2004

Автор: Daniil
[daniil_mfl@rambler.ru]

Если во время матча арбитр зафиксировал нарушение в центре поля, и противоположной команде предстоит пробить штрафной удар, вы можете с легкостью выполнить искусственное положение "вне игры". Как только игрок команды соперника приготовится выполнить стандарт, зажмите клавишу [Up] и быстро нажимайте кнопку паса [S]. Таким образом, все ваши защитники, и некоторые полузащитники, устремятся по направлению к мячу, оставив добрую половину вражеской дружины в оффсайде. Очень полезный прием, который весьма пригодится в матчах с реальными соперниками. Многие из вас, я уверен, не знают, как наиболее верно разыграть угловой удар. Но в игре существует отработанная схема, которая позволяет реализовать угловой в 80-90 процентах случаев. Не вери-

READER'S HINTS

те? Тогда проверьте сами. В меню определения типа навеса, остановите свой выбор на "In Swinging Far Post". Затем, нажмите клавишу [D], дабы заполучить бразды правления над игроком номер 1. Теперь нажимаем [Up] или [Down] в зависимости от того, с какой стороны выполняется угловой удар, и пытаемся обогнуть своего опекуна по внешнему радиусу. Результат не заставит себя долго ждать – ваш нападающий выйдет на ударную позицию и с легкостью поразит любой угол ворот.

STREET LEGAL RACING REDLINE

Автор:Кирилл Падалко
[bbc2001@list.ru]

1. Гоночные хитрости

Хочу поделиться одним интересным способом, как очень просто и не прибегая к читерским уловкам раскрутиться в первую же игровую ночь. Дневные гонки очень опасны для здоровья машины и кошелька. А вот в ночных соревнованиях минимальная ставка составляет 10000 у.е., да и ездить там нужно по прямой. В начале игры вам дают 25000 у.е. Бежим к продавцу подержанных машин и покупаем Einvagen GTA. Если в данный момент машины в магазине нет, то зайдите еще раз или возьмите любую, которая стоит до 16000. Возвращайтесь в гараж. Снимайте с машины всю обвеску: капот, четыре двери, заднюю дверь, оба бампера, глушитель, выпускной патрубок глушителя, передние и задние фонари, полку и продавайте все это. В результате у вас накапливается около 12000 наличности. На ночную гонку хватает, но этого мало, чтобы еще и победить в ней. Теперь покупайте турбину. Далее вам понадобятся баллоны с нитро, нитропровод, ремень турбины. Теперь дело сделано, и мощность авто должна быть около 180 лошадиных сил. Если деньги позволяют, то можете собрать и движок Einvagen PRO. Этого гарантированно хватит для победы. Еще неплохо бы поменять задние диски и шины на более широкие и большего диаметра. Теперь вы полностью готовы к соревнованиям.

POSTAL 2

Автор: Софья
[kimberly_5@freemail.ru]

1. Невидимый стрелок

Этот приёмчик пригодится всем, кто любит повеселиться. Когда вы видите поблизости копа, аккуратно достаньте пистолет, чтобы он не видел, и стреляете ему в спину. Весь прикол состоит в том, чтобы успеть убрать пистолет до того, как коп его заметит. Теперь он будет носиться и искать снайпера, спрашивая у прохожих, кто же в него стрелял, в том числе и у вас. Вам же остается сделать невозмутимое лицо и удивленно таращить глаза на стража закона.

2. Веселье обеспечено

Для тех, кто является сторонником более спокойного времяпровождения, предлагаю следующее. Находите где-нибудь яркую красивую баночку с наполнителем для кошачьего туалета. Глубоко вдыхаете, нажимая клавишу [Enter], после чего замечаете, что всё вокруг волшебным образом преображается (происходит нечто вроде замедления времени). Теперь веселитесь на полную катушку – порция адреналина гарантирована!

EASTER EGGS

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

1. Любимая музыка Макса

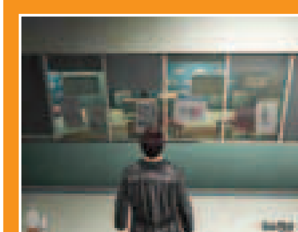
Если вы прошли Max Payne 2 до конца, то наверняка помните замечательную музыкальную композицию, играющую в титрах этой игры. Но, оказывается, Макс и сам также не против послушать хорошую музыку. Чтобы убедиться в этом, внимательно осмотрите квартиру полицейского. На журнальном столике в одной из комнат можно обнаружить диск с названием Late Goodbye. Песня с таким же названием играет в конце игры.

2. Обручальное кольцо

В квартире Макса есть еще один интересный сюрприз, заметить который сразу не так просто. Помните момент, когда герой оказывается в своей комнате, вспоминая свое прошлое? Подойдите к столу возле окна. На нем стоит фотография жены Макса, а рядом лежит обручальное кольцо. Запомните то, что вы увидели. Вскоре вы окажитесь в этой же комнате, но теперь все происходит наяву. Снова посмотрите на уже знакомый стол. Фотография осталась на месте, а вот кольцо куда-то пропало.

3. Невеселые картинки

В прологе игры Макс оказывается в больнице. Выбегайте в коридор, и после того, как вы убьете первого спецназовца, направляйтесь в длинный коридор. Там есть комната, на стекле которой приклеены несколько детских рисунков. Подойдите к ним поближе и присмотритесь к тому, что изображено на этих картинках. Если вы играли в предыдущую часть игры, то без труда заметите, что сюжет рисунков повторят сценарий оригинального Max Payne. Интересно только, кто их нарисовал?

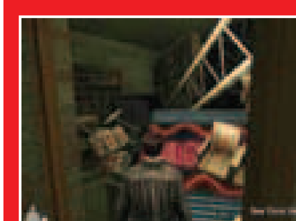


4. Super Payne bros.

Один из самых необычных секретов находится в четвертой главе игры. Когда вы выберетесь из окна на каменный бордюр дома, идите вперед, пока не увидите стену, на которой изображена большая буква М. Подойдите к ней и несколько раз нажмите кнопку «действовать». Теперь оглянитесь назад. На стене дома появились двигающиеся огни. Вот такое своеобразное напоминание об игре Super Mario bros приготовили нам разработчики Max Payne.

5. Знакомые декорации

Но напоминание о знаменитой аркаде прошлого не единственный реверанс в сторону известных игр. В этой же главе вы попадаете на склад, где необходимо разделаться с большим количеством врагов. В одной из комнат можно обнаружить нагромождение декораций бара Ragnarok. Если помните, то именно так назывался бар, в котором Макс



ВЛАСТЬ ЗАКОНА
POLICE
Походовая тактическая стратегия
с элементами РПГ в стиле киберпанк
ВЛАСТЬ ЗАКОНА
• Неограниченные возможности
по прокачке персонажей
• Множество квестов продвигают игрока
по нелинейному сюжету
• Огромный оружейный арсенал
• Проработанный, атмосферный игровой мир
• Феерия света и спецэффектов
• Понятный интерфейс,
удобное управление камерой
• Превосходное звуковое оформление
и музыкальное сопровождение
Жизнь - серость и однообразие уныло проходящих
похожих друг на друга дней.
Для одних обыденность - унылый дождь за окном квартиры 4 на 6 м,
для других - пролетающая с воем полицейская машина
преследующая ховербайк
и дирижабль с плазменными рекламными экранами
курсирующий на уровне двести сорокового этажа,
...
Другая реальность, другая жизнь,
жизнь полицейского мира будущего,
для кого-то и эта жизнь
со временем покажется обыденной...
©2003 «МиСТ ленд - ЮГ» Все права защищены. ©2003 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru
Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
MIST LAND
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

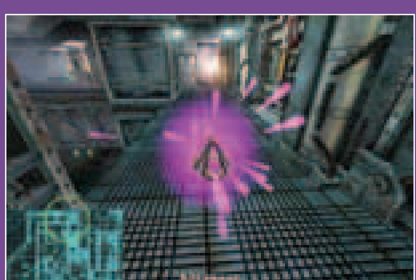
ПЕТР ГОЛОВИН_PETR@GAMELAND.RU

FIRESTARTER

КРЕЩЕНИЕ ОГНЕМ

Firestarter — очень динамичная игра. Если сравнивать ее с каким-нибудь аналогичным проектом, то лучше всего подойдет оригинальный Unreal Tournament. Главной особенностью Firestarter является огромное количество монстров и относительно небольшие пространства для ведения боя. Каждый из четырех эпизодов Firestarter кардинально отличается своим построением и архитектурой уровней, и поэтому после перехода на очередной этап приходится вырабатывать абсолютно новую тактику борьбы с врагами.

Итак, вся игра состоит из четырех этапов, разделенных на пять уровней. Каждый уровень содержит в себе несколько зон, которые открываются по мере прохождения. Последний этап представляет собой арену, на которой вам предстоит сразиться со всеми врагами и боссами игры. Но до него еще надо добраться, а сделать это очень непросто.
Так что перед тем, как приступить к описанию зон, персонажей и врагов, позвольте дать вам несколько общих рекомендаций, которые помогут при прохождении Firestrter.



СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

❶ Во время игры вам придется периодически собирать артефакты, возникающие в разных частях карты. Если вы не успеете схватить хотя бы один из них, игра будет окончена.

Как только вы увидите сообщение о появившемся артефакте, немедленно отправляйтесь на его поиски, несмотря на атаки врагов. На самом высоком уровне сложности у вас будет очень мало времени, чтобы добраться до артефакта, так что советую хорошо запоминать архитектуру уровня, чтобы не тратить драгоценное время на поиски пути.

❷ При уничтожении врагов обращайте внимание на души, остающиеся после их смерти. Помимо привычных фрагов, количество которых определяется количеством убитых врагов, вам также начисляются очки опыта за каждую душу, полученную на поле боя. Поэтому собирайте как можно больше душ – это заметно повысит ваши характеристики.

❸ Монстры в Firestarter появляются не сразу. Перед тем, как материализоваться в реального врага из плоти и крови, они некоторое время находятся в виде фантомов, которых нельзя убить.

Подходить к ним в это время не рекомендуется – в момент появления на арене они способны мгновенно уничтожить игрока. Так что, если вы увидите красный образ противника, еще не появившегося на поле боя, то лучше займите выгодную позицию для стрельбы и ждите материализации монстра.

❹ Больших монстров лучше всего уничтожать издалека. Большинство из них очень неповоротливы, и поэтому попасть в них довольно легко. Мелких монстров, не имеющих оружия, желательно убивать с близкого расстояния.

❺ Самыми выгодными позициями на уровнях являются места, где появляются большие типы аптечек

(например, Mega Health). Как правило, они располагаются в недоступных на первый взгляд местах, но если вы до них доберетесь, то можете рассчитывать на хорошее пополнение здоровья и временное укрытие от монстров.

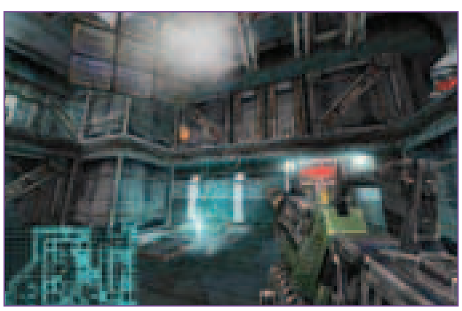
❻ Если вы заблудились на этапе, например, в поисках артефакта, обратите внимание на карту, расположенную в левом нижнем углу экрана. Она содержит всю информацию о приближающихся монстрах, оружии и предметах, и если вы забыли, куда надо бежать, обязательно сверяйтесь с картой.

❼ После каждого этапа вам будет предложено распределить полученные очки опыта для совершенствования определенного навыка. Большинство монстров в игре обладают довольно мощным оружием, так что лучше всего использовать очки для улучшения защиты и сопротивляемости огню. Ближе к середине игры вы поймете, что мощная броня гораздо лучше, чем возможность становиться невидимым на короткое время.

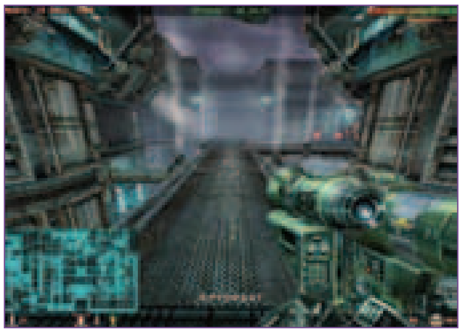
ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

ИНДУСТРИАЛЬНАЯ ЗОНА (INDUSTRIAL ZONE)

Монстры: упырь, мародер, огнеметчик, фантазм, пиранья, люстра, сварщик, мясник, младенец
Босс: мегадрон
Особенностями этой зоны являются небольшие помещения, соединенные между собой узкими коридорами, которые служат идеальным местом для заманивания монстров в ловушку.



На этапах этой зоны вам часто будут встречаться jump-pad'ы, позволяющие совершать высокие прыжки. Только пользоваться ими следует очень осторожно, так как в момент полета вы становитесь уязвимы для противников. Одним из самых сложных этапов индустриальной зоны можно назвать Industrial Zone 2. Здесь вы впервые встретитесь с огнеметчиками, являющимися очень сильными противниками.
Узкие коридоры этапа не позволяют совершать уверенные маневры, так что лучше всего постараться выманивать огнеметчиков на открытые пространства, где вы сможете легко уворачиваться от их выстрелов.



Другим сложным местом станет Industrial Zone 4. Здесь вам придется сразиться с огромным количеством врагов, которые будут нападать практически из-за каждого угла. Из оружия рекомендую использовать ослепляющие ракеты, которые на время замедляют атаки монстров.

В конце пятого этапа вы встретитесь с боссом. Используйте самое мощное из имеющегося у вас оружия и прячьтесь за колоннами, окружающими арену. Только не подходите близко к стенам – мегадрон использует разрывные снаряды, осколки которых рикошетят от препятствий и способны наносить большие повреждения.

ИМПЕРИЯ (EMPIRE)

Новые монстры: плоскоголовый, гладиатор, охотник, курильщик, дракон

Босс: разрушитель

В отличие от предыдущей эта зона имеет гораздо больше открытых пространств, и ее архитектура больше похожа на построение уровней в Quake 3. Играть на этапах Империи несколько проще, чем на уровнях Индустриальной зоны, но тут есть свои особенности, главная из которых заключается в том, что вам придется быстро перемещаться по уровням, так как спрятаться от монстров, а тем более, попытаться заманить их в ловушку, практически невозможно. Старайтесь держаться поближе к телепортаторам, и в случае опасности используйте их для перемещения между локациями. Самыми сложными зонами являются Empire Level 2 и 3.

Здесь вы столкнетесь с мощными монстрами, оснащенными ракетными установками. Поначалу справиться с ними непросто, но они легко уничтожаются с больших расстояний. Только не советую подходить к ним близко, иначе вы рискуете потерять большое количество энергии, или вовсе умереть, ибо огромные твари не отличаются высоким уровнем интеллекта и могут запросто выпустить несколько ракет, даже если вы находитесь в непосредственной близости от них. На последних этапах вы столкнетесь с драконами, активно использующими огненные атаки. Босс Империи, наоборот, гораздо легче, нежели его предшественник. С ним легче всего расправиться при помощи мин и ракет, главное – вовремя уворачиваться от выстрелов.

ОРБИТАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ (SPACE)

Новые монстры: птеродрон, танк, бабочка.

Босс: чистильщик

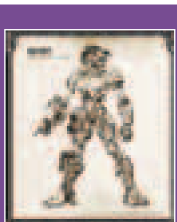
Эта зона сочетает в себе открытые пространства и узкие коридоры. Основной особенностью Орбитальной станции являются висящие в космосе площадки, при перемещении по которым следует быть очень осторожным, чтобы не упасть вниз. Большие открытые пространства позволяют довольно быстро двигаться по этапам и эффективно избавляться от врагов. Особенно сложных мест здесь нет. Совет при прохождении один:не допускайте большого скопления монстров в одной точке и держитесь подальше от края платформ.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП: АРЕНА

Этот уровень покажет, насколько хорошо вы освоились в мире Firestarter. Он представляет собой огромный полуразрушенный Колизей, на арене которого вам придется противостоять огромному количеству монстров и боссов. Арена состоит из двух уровней: затопленные коридоры и открытая зона для сражений. Основной задачей на этом этапе станет выживание, так что приготовьтесь к нелегкой схватке, в которой должен остаться только один победитель.

ПЕРСОНАЖИ

От выбора персонажа во многом зависит тактика ведения боя, поэтому предлагаем вам описание героев Firestarter.

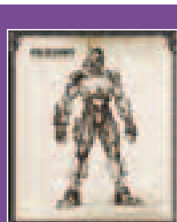


АГЕНТ (AGENT)

Базовые навыки: длинный прыжок, незаметность

Предпочитаемое оружие: электропушка

Женщина-агент, которая специализируется на промышленном шпионаже. Имеет хорошо развитые акробатические способности. Баланс параметров заметно смещен в сторону скорости, броня изначально отсутствует. Базовые навыки позволяют прыгать на большие расстояния в длину и незаметно подходить к монстрам. Основным недостатком этого персонажа можно считать ограничения по владению тяжелым оружием.

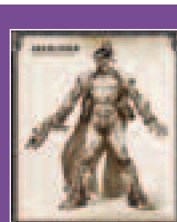


ПОЛИЦЕЙСКИЙ (POLICEMAN)

Базовые навыки: мягкое приземление, быстрая перезарядка

Предпочитаемое оружие: шотган

Один из наиболее сбалансированных персонажей игры. Баланс распределён поровну между здоровьем и скоростью. Базовые навыки позволяют прыгать с большой высоты и быстро перезаряжать оружие. Полицейский имеет большее преимущество в начале игры, так как его предпочитаемым оружием является шотган, доступный уже со второго уровня.

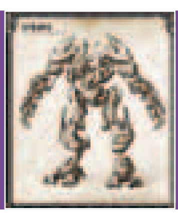


СТРЕЛОК (GUNSLINGER)

Базовые навыки: двуручная стрельба, уклонение

Предпочитаемое оружие: штурмовая винтовка

Основные качества этого персонажа – замечательная реакция и большая точность стрельбы. Баланс смещен в сторону скорости. Базовые навыки позволяют вести огонь с двух рук и уклоняться от попаданий. Стрелок мог стать лучшим персонажем игры, если бы не одно существенное ограничение: невозможность развития навыка владения тяжелым оружием выше базового уровня.



КИБОРГ (CYBORG)

Базовые навыки: владение тяжелым оружием, защита от взрывной волны

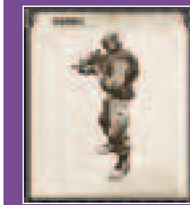
Предпочитаемое оружие: плазменная пушка

Очень мощный персонаж. Однако механизмы жизнеобеспечения рассредоточены по всему корпусу и очень хрупки, поэтому основные узлы защищены прочной броней. Баланс сильно смещен в сторону брони. Базовые навыки позволяют использовать тяжелое оружие, гранаты и ракеты, оставляющие взрывную волну. Это дает ему большое преимущество против монстров в ближнем бою. Недоступны навыки бесшумности и незаметности.

ПЕТР ГОЛОВИН_PETR@GAMELAND.RU

МУТАНТ (MUTANT)

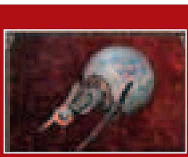
Базовые навыки: вандализм, восстановление жизни
Предпочитаемое оружие: мортира
Персонаж обладает огромной силой. Главный внешний признак мутации – вторая пара верхних конечностей, что позволяет ему вести огонь с четырех рук. Броня отсутствует, баланс смещён в сторону физической силы. Основной навык – вандализм, дающий большее количество опыта при уничтожении противников. Второй базовый навык – восстановление жизни – обусловлен мутацией, и дает способность восстанавливать здоровье, находясь в неподвижном состоянии. Не способен к развитию навыков и обучению, недоступны навыки прыжков, незаметности.



МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ (MARINE)

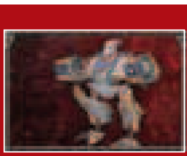
Базовые навыки: способность нести дополнительные боеприпасы, устойчивость
Предпочитаемое оружие: миниган
Второй наиболее сбалансированный персонаж игры. Не имеет никаких ограничений на развитие навыков. Базовые навыки позволяют нести больше боеприпасов и дают возможность вести более прицельный огонь из минигана, в руках десантника превращающегося в настоящее оружие массового уничтожения.

ВРАГИ



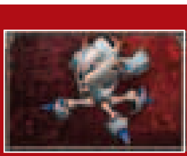
PHANTASM (ФАНТАЗМ)

Небольшой летающий робот, представляющий собой стальной шар с двумя шипами в передней части и сверлом между ними. Его атаки стремительны, а при нападении Фантазм использует острые шипы. При наборе скорости теряет маневренность и в эти моменты становится наиболее уязвимым. Фантазм можно сбить с курса, только попав в него во время разгона, в этом случае его траектория отклоняется, и он врезается в пол. По одиночке Фантазмы не представляют большой угрозы, но в больших количествах очень опасны.



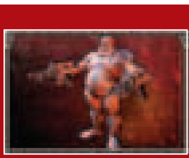
TANK (ТАНК)

Хорошо вооруженный охранный робот. Несмотря на небольшие размеры, имеет очень мощную броню. В конструкции Танка содержатся блоки подавления систем самонаведения и защиты от ослепляющих ракет. Способен расстреливать ракеты в полете, поэтому лучшей тактикой борьбы с Танком являются лобовые атаки с применением мощного оружия, например, минигана или тяжелой модификации ручной турели.



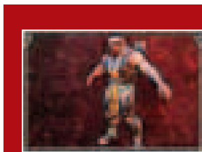
BUTTERFLY (БАБОЧКА)

Робот, средних размеров, способный к воздушным атакам. Вооружен сверхскоростными ракетами, выстреливающими зарядами по 5 единиц. Представляет большую опасность, так как имеет модуль подавления стрельбы противника и способен преследовать врага. Рекомендуемая тактика ведения боя – использование мощного оружия, например, ручной турели, вместе с ослепляющими ракетами.



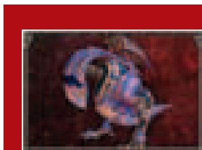
SMOKER (КУРИЛЬЩИК)

Монстр-зомби, оборудованный импульсными пушками. Пушки работают очень медленно. Может быть легко обезврежен с помощью сверхскоростных ракет или мин. Рекомендуется: использовать тактику быстрых атак, не подпускать близко.



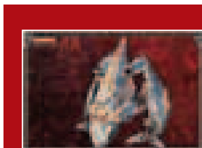
WELDER (СВАРЩИК)

Очень опасный противник. В грудную клетку Сварщика имплантирована камера для образования высокотемпературного газа, используемого для сварки металла. Имеет очень небольшой радиус поражения, поэтому вынужден подходить очень близко к жертве. Уничтожать Сварщика лучше всего на больших расстояниях, когда он не может использовать свои смертоносные атаки. Самое уязвимое место этого монстра находится со стороны газовых баллонов.



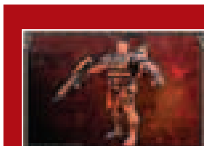
PTERODRON (ПТЕРОДРОН)

Робот средних размеров. Основным оружием Птеродрона является электропушка, выстрелы из которой имеют большую поражающую силу. Интеллект этого монстра очень низок: Птеродрон атакует сразу, как только видит цель, не обращая внимания на ее размеры. Способен уклоняться от ракет и гранат, поэтому при столкновении с ним основным оружием являются самонаводящиеся или сверхскоростные ракеты.



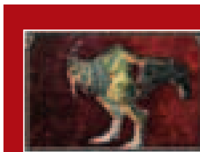
PIRANHA (ПИРАНЬЯ)

Модифицированный вариант охранного робота, отличающийся высокой мощностью лазеров, способных нанести очень тяжелые повреждения противнику. Отличительные особенности Пираньи – развитые зрение и слух. Недостатки монстра – плохая реакция и относительно большое время наведения. Тактика борьбы с Пираньей – постоянное движение и стрельба с использованием ослепляющих ракет.



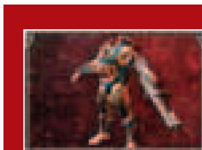
FLAMER (ОГНЕМЕТЧИК)

Сильный и очень опасный противник, использующий в качестве оружия огненные выстрелы из огнемета. Крайне не рекомендуется вступать с ним в бой, находясь в узком коридоре. Огнеметчик очень уязвим со стороны спины, где находятся баки с горючим. Рекомендуемая тактика борьбы с этим монстром – заход со стороны спины и стрельба из любого скорострельного оружия оружия.



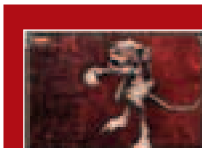
RAIDER (МАРОДЕР)

Этот демон имеет мощные лапы и короткую шею, которая обмотана пулемётной лентой. Мародер представляет опасность, главным образом, из-за большой плотности огня, поэтому к нему очень опасно приближаться на близкие расстояния. Некоторые монстры способны атаковать роговым наростом на голове. Мародеры легко уклоняются от ракет, поэтому рекомендуемым оружием против монстра является миниган.



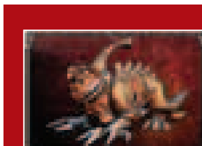
GLADIATOR (ГЛАДИАТОР)

Солдат-зомби, голова которого находится в полости живота. Вооружен крупнокалиберной пушкой. Представляет опасность, в основном, из-за большого расстояния стрельбы и высокой точности попаданий, поэтому во время атак лучше всего прятаться от него в укрытии, дожидаясь момента перезарядки. Рекомендуемое оружие в бою с Гладиатором – самонаводящиеся ракеты.



GHOUL (УПЫРЬ)

Слабый монстр, передвигающийся на задних конечностях и атакующий с помощью мощных когтей. Способен видеть в полной темноте и преследовать врага. Легко уничтожается с большого расстояния и представляет опасность только в ближнем бою или при нападении большими группами. Некоторые особи обладают врождённой способностью к телепортации. Рекомендуемое оружие — шотган.



DRAGON (ДРАКОН)

Очень сильный монстр, передние когти, задние лапы и пластины хребта которого усилены стальными наконечниками. При атаке выплёвывает огненные струи, способные наносить очень большие повреждения. Часто блокирует узкие коридоры и старается избегать открытых пространств. В ближнем бою атакует передними лапами. Подходить к нему близко очень опасно, а предпочтительное оружие в бою с Драконом – мины и ракеты.

СИЛОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА
Особенности игры:
6 пилотируемых вертолетов: АН-64А "Апач", RAH-66 "Команч", PAH-2 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный призрак";
реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики;
более 15 параметров системы настроек реалистичности игры;
в качестве ведомых выступают боевые и транспортные вертолеты, а также звено торпедных катеров;
более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море;
бесконечный трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику;
десятки видеороликов на движке игры;
сетевая игра до 16 игроков: deathmatch и командные сценарии;
возможность подключения собственных скинов для вертолета.
УДАРНАЯ СИЛА
Информационная поддержка
CAFEMAX
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ
Бука

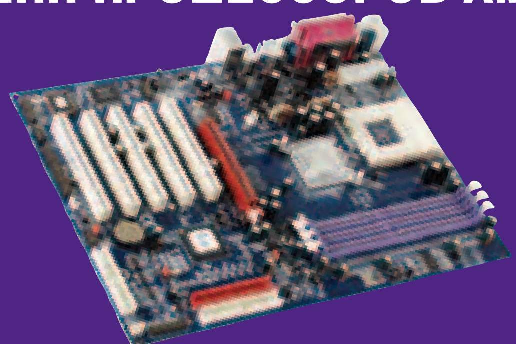
ASUSTEK МОДИФИЦИРУЕТ СВОЮ ФЛАГМАНСКУЮ ПЛАТУ

Крупнейший мировой производитель материнских плат, компания ASUSTeK Computers, анонсировала новую версию своей известной модели A7N8X Deluxe, которая получила название A7N8X-E Deluxe. Дополнительная «E» говорит о том, что карта приобрела эксклюзивный слот для установки фирменного адаптера беспроводного доступа к сетям стандарта i802.11b/g. Будут предлагаться два варианта поставки: обычный и расширенный, в который помимо самой материнской платы будет входить и карта i802.11b/g. Для упрощения построения подобной сети в домашних или офисных условиях, ASUSTeK разработала специальную платформу ASUS Wi-Fi@HOME, которая, разумеется, адаптирована для использования вышеописанной платы, а также включает в себя программный узел доступа (access point) ASUS Software AP. Этот формат прекрасно подойдет для использования дома или в офисе, причем подключаться в общую сеть, смогут как обычные компьютеры, так и различные цифровые устройства. Возможно, именно выпуск первой подобной платы расширит сферу применения Wi-Fi. ■

ЛИНЕЙКА RADEON ОТ CREATIVE В РОССИИ

Российское представительство компании Creative сообщило о начале поставок линейки видеоплат, основанных на чипах ATI Radeon. Самая дорогая версия базируется на мощном процессоре Radeon 9800XT и снабжена 256 мегабайтами 256-битной памяти, работающей на частоте 730 МГц. Ориентировочная цена этой модели без НДС составит $575. Решением среднего класса является графическая плата Radeon 9600, имеющая 256 мегабайт 128-битной памяти и стоящая намного меньше – $150. Не лишена серия и бюджетного варианта в лице Radeon 9200SE со 128 мегабайтами памяти и розничной ценой всего в $67. Приятно, что компания после долгого перерыва вернулась на рынок графических адаптеров с качественной и интересной большинству покупателей продукцией, по вполне разумным для такого класса плат ценам. Разумеется, Creative не собирается останавливаться на достигнутом, и в ближайшем будущем ассортимент предлагаемых видеокарт будет расширен. ■

НЕДОРОГАЯ ПЛАТА ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD



Компания Acorp, известная своими многими недорогими, но качественными и функциональными материнскими платами, представила новинку, основанную на современном чипе VIA KT600. Acorp 7KT600 поддерживает любые процессоры AMD Athlon XP/Duron с частотами системной шины 200-400 МГц, имеет 3 DIMM слота, максимальный объем поддерживаемой ею PC3200 DDR составляет 3 гигабайта. Из интегрированных устройств на плате присутствует шестиканальный AC'97 аудиокодек, также есть 4 внешних и 2 внутренних USB 2.0 порта, 2 канала ATA133, COM и PS/2 выходы. Рекомендованная розничная цена составляет всего $61, что довольно немного для качественной и функциональной основы рабочего или домашнего компьютера. Несомненным ее плюсом является то, что она не стеснит вас в выборе процессора или памяти, благодаря поддержке системной шины и оперативной памяти,работающих на частоте 400 МГц. ■

ПЕРВЫЙ ШИРОКОФОРМАТНЫЙ НОУТБУК ACER

Компания Acer сообщила о выпуске своего первого ноутбука с широкоформатным LCD-дисплеем. Такие модели еще довольно непривычны на российском рынке, однако, они вполне могут в скором будущем потеснить класс «замена настольному ПК», а также Barebone-системы. Особенно это относится к описанной ниже модели, снабженной фирменной технологией Aspire Arcade.

Она предполагает использование ноутбука в одном из четырех функциональных режимов: традиционный персональный компьютер, режим воспроизведения музыки, видеофильмов, просмотра цифровых фотографий. Новинка может быть включена в режим воспроизведения или просмотра без загрузки основной операционной системы. При этом на подготовку к работе уйдет не более 10 секунд. Управление компьютером в таком случае осуществляется через дополнительный пульт, расположенный на передней панели корпуса. Качественная оптимизация изображения при просмотре фильмов, а также динамически изменяющаяся насыщенность цветов, обеспечивается посредством функций Aspire Cinema Vision и Aspire Clear Vision. Мобильные компьютеры Aspire серии 2000 построены на базе платформы Intel® Centrino™ и поставляются с процессорами Intel Pentium M с частотой от 1.4 ГГц. Достойные графические возможности ноутбука обеспечивает видеоадаптер на базе ATI Radeon 9200 с 64 мегабайтами видеопамяти. Aspire серии 2000 оснащаются широкоформатными дисплеями с диагональю 15.4 дюйма и максимальным разрешением 1280x800. Вес ноутбука с установленной стандартной батареей, обеспечивающей до 5.5 часов автономной работы, составляет 3 кг. ■

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

BLUETOOTH КОНТРОЛЛЕР ОТ LOGITECH

Один из ведущих производителей клавиатур, мышек, джойстиков и другого оборудования для ПК, компания Logitech, выпустила беспроводной концентратор стандарта Bluetooth, умеющий одновременно поддерживать связь с сотовыми телефонами SonyEricsson, Nokia, а также последними моделями КПК от Toshiba, HP и PalmOne. Его покупка позволит очистить рабочее место от коммуникационных кабелей и «стаканов», а для соединения любимого гаджета с ПК достаточно просто находиться недалеко от него. Стоит отметить, что в линейку продуктов Logitech с поддержкой формата Bluetooth также входят мышка MX900, клавиатуры diNovo Media Desktop и Cordless Desktop MX. Напомним, что формат Bluetooth был разработан как универсальное средство связи между различными устройствами – начиная от простого настольного ПК и заканчивая холодильником. Сегодня же встретить сотовый телефон с его поддержкой совсем не трудно, нередки и КПК, а для не самых современных моделей, легко можно приобрести Bluetooth адаптер, цены на которые опустились до вполне приемлемого уровня. ■

DIAMOND MULTIMEDIA СНОВА В СТРОЮ

Diamond Multimedia, когда-то бывшая одним из самых крупных производителей графических адаптеров, недавно объявила о своем возрождении и представила на суд журналистов 4 новых модели видеоплат серии Stealth. Новинки принадлежат к low-end сектору, и их рекомендуемая цена не превысит $100. Среди них есть две устаревшие карты – Diamond Stealth S60 и S70 – на чипах ATI Radeon 7000 и nVidia GeForce2 MX400 соответственно, причем в первом варианте она будет выпущена как с интерфейсом AGP, так и PCI. Чуть современнее выглядят S80 и S90 – основанные на Radeon 9200SE и GeForce FX5200 со 128 Мбайт DDR памяти, а также снабженные DVI выходом. Довольно необычно, что возвращается на рынок компания с такими малопроизводительными моделями, однако в ближайшем будущем будет представлена линейка Diamond Viper, в которую войдут платы среднего и высшего ценового диапазона. ■

ОШИБКА В ПУБЛИКАЦИИ

По досадному недоразумению в новостной ленте «СИ» 23(152) мы опубликовали материал о принтере EPSON Stylus Photo R800, однако на сопровождавшей его фотографии была изображена модель R300. EPSON Stylus Photo R800 ожидается на рынке только в феврале 2004 года, и на момент публикации еще не были известны все технические подробности, поэтому в следующих номерах мы обязательно познакомим вас со всеми возможностями этого принтера. Сейчас же мы поговорим о модели EPSON Stylus Photo R300, которая совсем недавно появилась на российском рынке. Новинка предназначена в первую очередь любителям цифровой фотографии и поддерживает «прямую» печать с большинства современных цифровых камер или же флеш-карт любого типа. В принтере реализована 6-цветная печать с максимальным разрешением 5760x1440 dpi, чего хватит даже самым требовательным фотографам. Вдобавок возможно изготовление фотографии по всей площади листа A4, без «белой рамки». Не лишней будет и возможность нанесения изображения непосредственно на CD/DVD или CD-визитки. Использование раздельных чернильных картриджей Intellidge высокой емкости с микрочипом существенно снижает затраты на расходные материалы. Новая печатающая головка Epson MicroPiezo с увеличенным количеством дюз (90 на каждый из шести используемых цветов) позволяет значительно повысить скорость работы: до 15 страниц в минуту, как для монохромных, так и для цветных документов. Поставки этой модели в магазины уже начались, а примерная розничная цена составляет $235, что вполне приемлемо для модели такого уровня. ■

МИНИ-ТЕСТ

МЕЧТА ГЕЙМЕРА

ТЕСТ КОМПЬЮТЕРА GIGANT 3200-64/120 НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА AMD ATHLON 64

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Иногда возникает ощущение, что развитие компьютерного оборудования, а в особенности процессоров и графических чипсетов, происходит слишком быстро. Не так давно, каких-нибудь 2-3 года назад, гигагерцовый процессор казался чудом, а сегодня уже пройден порог в 3 ГГц.

Непрекращающаяся «гонка вооружений» между Intel и AMD (как, впрочем, и между nVidia и ATI), дает воистину фантастические результаты: сегодня мы работаем и играем в игры на таких компьютерах, о которых еще 5 лет назад даже не мечтали… И сегодня у нас на тестировании очередной плод непрекращающегося НТП – готовый компьютер от фирмы NT Computer: GigaNT 3200-64/120 на базе новейшего процессора AMD Athlon64 3200+.

РАЗРЯДНОСТЬ

Первым полностью 32-битным процессором был Pentium PRO, вышедший в 1995 году. Эта архитектура прослужила нам верой и правдой 8 лет, и сегодня мы наблюдаем еще один качественный скачок x86 совместимых систем – выход на рынок 64-битных процессоров AMD. К слову сказать, компания AMD начала выпуск действительно своих процессоров (AMD Athlon и Duron) сравнительно недавно, хотя и весьма успешно. До этого она занималась «копированием» и продажей под своей маркой процессоров, в основном разработанных компанией Intel (Intel i386, i486, i586).

Очевидно, что для полноценной работы 64-битного процессора требуется и 64-битная операционная система. Компьютеры на основе новейших процессоров уже поступили в продажу, но в данный момент еще не вышли стабильно работающие операционные системы семейства Windows с поддержкой 64-битных процессоров. Существует только «сырая» версия Windows XP, в которой пока нет большинства драйверов к популярному оборудованию. Стоит отметить, что в будущем корпорация Microsoft обещает полную поддержку всех существующих 32-битных программ. Поэтому проблем с совместимостью, как это было когда-то при переходе со старой 16-битной Windows на новую 32-битную, судя по всему, не будет.

test_lab выражает благодарность за предоставленное для тестирования оборудование компании NT Computer (т. 970-19-30)

ТЕСТИРОВАНИЕ

Для тестирования, компанией NT Computer был предоставлен готовый компьютер GigaNT 3200-64/120, вот его конфигурация:

Материнская плата: Asus K8V Deluxe
Процессор: AMD Athlon64 3200+
Кулер: Thermaltake Venus 8+ Socket 940
Видеокарта: Asus V-9950 Ultra на базе GeForce FX 5900 Ultra, 256 Мбайт
Память: два модуля DIMM 256 Мбайт DDR400 SAMSUNG
HDD: Seagate ST3120026AS 120 Гбайт Serial ATA, 7200 оборотов в минуту.
Привод: DVD-RW/CD-RW Sony 510A
Дисковод: 3.5": NEC 1.44 Мбайт
Корпус: Feel Masterpiece Silver Midi-tower с БП 300 Вт

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

3DMark 2003 – 5362
Quake3 Arena – 207.7
UT2003 – 137

Для сравнения мы привели еще несколько тестов (3DMark03) на компьютерах других конфигураций (память: Samsung 256 МБайт PC3200 DDR (2 модуля), видео: ATI Radeon 9800 PRO (Gigabyte GV-R98P256D):

Athlon 64 3200+ на Gigabyte K8VNXP (VIA K8T800): 5862
Athlon XP 3000+ на Gigabyte GA7NNXP (nVidia nForce2): 5210

НЕМНОГО О ЦЕНАХ

Компьютер GigaNT 3200-64/120 $1250
Материнская плата ASUS K8V Deluxe Retail $153
AMD Athlon64 XP-3200 $470

Как уже упоминалось выше, тестирование проводилось на обычной 32-битной версии Windows XP Home Edition, так как 64-битная версия слишком нестабильна и не содержит всех необходимых драйверов. На сайтах компаний, выпускающих комплектующие, драйверов для 64-битных версий также еще нет. В процессе установки операционной системы никаких проблем не возникло, практически все драйвера установились автоматически, одним словом, все прекрасно заработало «с пол-оборота».

Так как данная конфигурация позиционируется, прежде всего, как игровой компьютер, нами было решено провести три теста: два из них в играх Unreal Tournament 2003 (настройки качества – по максимуму, разрешение 1280x1024) и Quake3 Arena (настройки качества – по максимуму, разрешение 1024x768), и тест в 3Dmark2003.

Новый процессор от AMD прекрасно работает с 32-битными операционными системами и программным обеспечением, показывая впечатляющую производительность. Ни в одном из тестов не наблюдалось никаких видимых артефактов.

ВЫВОДЫ

Несмотря на то что процессор Athlon 64 3200+ создан для работы с 64-битными приложениями, при работе с 32-битными приложениями он имеет существенное преимущество в производительности перед «младшим братом» – обычным Athlon XP 3200+. Даже работая с 32-битной операционной системой, новый процессор от AMD является очень сильным конкурентом аналогичному процессору от Intel. На данный момент это один из самых мощных игровых процессоров. Справедливости ради отметим, что и цена этого чуда техники достаточно высока. ■

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ
Продолжение легендарной саги
"КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ"
Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!
Приключение в живом мире
с элементами стратегии
Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!
ФИРМА "1С"
© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games

МИНИ-ТЕСТ

AVERTV STUDIO 305 – ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННЫЙ TV-ТЮНЕР (РАДИО, ТЕЛЕВИЗОР И PC В ОДНОМ ФЛАКОНЕ)

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Современные телевизор и радиоприемник могут занимать места не больше чем PC, однако многие пользователи все равно задумываются о том, как собрать всю бытовую технику в единой коробке.

Сегодня мы рассмотрим устройство, при помощи которого можно превратить домашний компьютер в радиоприемник и телевизор: TV-тюнер AverTV Studio 305, производства AverMedia Technologies, Inc.

ОБЩЕЕ

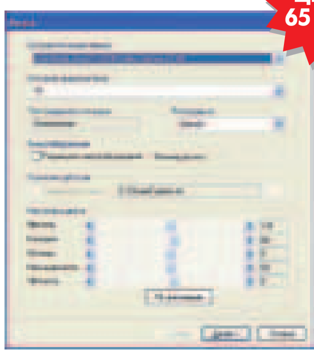
AverTV Studio 305 по конструкции – небольшая PCI-плата, а по возможностям – персональная видеостудия. Как бы громко и неправдоподобно это ни звучало, но это именно так. В отличие от своих предшественников этой же серии, AverTV Studio 305 – обладатель современного чипсета Philips, который способен поддерживать 9-битное аналого-цифровое преобразование. Также есть еще ряд преимуществ, среди которых: наконец-таки, новый дизайн приложений, который позволяет работать с TV-тюнером просто и комфортно, TimeShift (позволяет поставить радиопередачу на паузу и отойти) для FM-радио, а также возможность записывать трансляцию FM-радио сразу в формате MP3.

На задней панели семь разъемов, перечислим их по порядку: FM-тюнер (для антенны), коаксиальный разъем (телевизионная антенна), композитный (RCA), S-Video, аудиовыход, аудиовход и один вход для ИК-датчика, который принимает сигнал от пульта дистанционного управления.

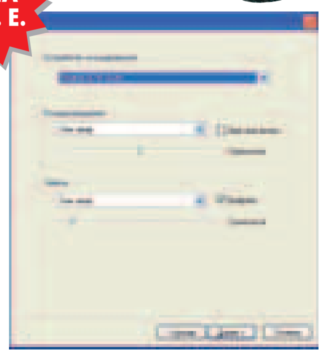
Выглядит AverTV Studio 305, как обычный TV-тюнер, принимающие схемы заключены в экранированную коробку.

Пульт у AverTV Studio 305 функциональный, но не очень удобный.

ЦЕНА 65 У. Е.



Настройки видео.



Настройки аудио.

ВИДЕО

Хочется комфортно работать с этой «железкой»? Тогда придется обзавестись процессором с тактовой частотой не меньше 2000 МГц. Нет, конечно смотреть можно и на более слабых машинах, но вот чтобы записать видео или аудио в сжатый формат, потребуется именно такой процессор. AverTV Studio 305 может записывать любой видеосигнал в форматах MPEG 1/2/4; соответственно, чем выше качество записываемого файла, тем более мощная машина потребуется. С любого изображения можно сделать снимок в формате JPG, BMP, TIF или PCX (произвольного формата, вплоть до 1600x1200). Существует много дополнительных полезных функций, например «планировщик», благодаря которому можно записать любую программу в указанное время. Запись видео или радио может проходить в «Фоновом режиме», который позволяет Вам смотреть одну программу, а записывать другую. Есть стандартные функции дорогих телевизоров: PIP (картинка в картинке), телетекст, масштабирование TV-изображения внутри окна и др. Можно подключить игровую видеоприставку. Вдобавок ко всему, любое видеоизображение можно выводить на «рабочий стол»: как Вам – живое видео в качестве обоев «рабочего стола»? Скажем пару слов о функции TimeShift. Она позволяет сделать паузу при просмотре TV или радио. Для этого во время TV-трансляции нажимаем кнопку «пауза» и, например, идем варить кофе. Когда мы вернемся, то сможем продолжить просмотр фильма, новостей или футбольного матча. Программа записывает то, что происходит на экране, пока мы варим кофе, и продолжает показ с того места, на котором передача была остановлена. Точно так же можно приостановить трансляцию FM-радио.

Общий вид приложения, управляющего TV-тюнером.

Видно входы: для FM и TV-антенны, RCA, S-VIDEO, аудио и вход для датчика ДУ.

ЗВУК

Для просмотра телевизионных программ никаких особенных функций от комплектующих компьютера не понадобится, а вот для записи звука при использовании TimeShift, помимо требований к CPU, необходима хорошая звуковая карта с поддержкой FullDuplex (возможность устройства одновременно записывать один и воспроизводить другой звук). Сам по себе звуковой сигнал можно записывать как с FM-тюнера, так и со стерео-входа TV-тюнера, то есть, например, «снимать» с видеокассет аудио-треки и записывать в формате MP3. При необходимости можно записывать звук и в формате WAV.

ВЫВОДЫ

К достоинствам AverTV Studio 305 можно отнести отличное изображение, качественную запись и обилие функций. Достаточно удобна настройка как TV-тюнера, так и радиоприемника. Кроме того, отметим, что программа «запоминает» все когда-либо настроенные радиостанции. Работать с многофункциональным пультом ДУ очень комфортно и просто.

К недостаткам можно отнести то, что плата ощутимо нагревается во время работы, в связи с чем test_lab рекомендует установку дополнительного вентилятора.

AverTV Studio 305 – это вещь, стоящая того, чтобы быть установленной внутрь вашего любимого PC! ■

1С ФИРМА «1С»
Xbow SOFTWARE
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
- Космическая стратегия с элементами RPG
- Восемь персонажей, обладающих уникальными способностями и умениями
- Более 40 типов космических кораблей
- Четыре десятка миссий, объединённых нелинейным сюжетом
© 2003 ЗАО «1С» © 2003 X-Bow Software.

ТЕСТИРОВАНИЕ ИСТОЧНИКОВ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ КРИЗИС НЕ СТРАШЕН!

ТЕСТИРОВАНИЕ ИСТОЧНИКОВ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ МОЩНОСТЬЮ 1000-1500VA В ЦЕНОВОЙ КАТЕГОРИИ ДО $400

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Технологии продолжают развиваться стремительно, чего отнюдь не скажешь о качестве коммуникаций. Многие теряли важные данные из-за неожиданного отключения электроэнергии, а некоторые лишились своих компьютеров в результате коротких замыканий и скачков напряжения. Для геймеров это равноценно катастрофе – ведь гибнут топовые модели материнских плат, процессоров и 3D-ускорителей. Да и кратковременный скачок напряжения, из-за которого срывается сетевой матч или теряются save'ы с трудом пройденных миссий и этапов, портит настроение и нервы. Избежать этих неприятностей поможет источник бесперебойного питания.

НАЗНАЧЕНИЕ UPS

Источник бесперебойного питания (ИБП), или Universal Power Sapply (UPS), выполняет две основные функции: питает ваш компьютер от батарей во время отключения электроэнергии, производит стабилизацию напряжения и фильтрацию помех в сети. Таким образом обеспечивается защита оборудования, а пользователь имеет достаточно времени, чтобы сохранить свои данные и корректно завершить работу. Геймеру UPS должен также позволить комфортно завершить текущий этап или грамотно завершить онлайновую игру.

Надо учесть, что производительный компьютер, позволяющий играть в новейшие игры, потребляет значительную мощность, поэтому для тестирования нами были взяты устройства мощностью 1000VA и 1500VA, благо они сейчас вполне доступны по цене.

КАК РАБОТАЕТ UPS (ИЗ ДАННОЙ ЦЕНОВОЙ КАТЕГОРИИ)

При выборе UPS пользователь может столкнуться с тем, что цены двух устройств одного производителя одинаковой мощности различаются в несколько раз. Это связано с методом выполнения UPS своих функций.

Для лучшего понимания кратко опишем алгоритм работы источника бесперебойного питания. На входе устройство получает переменный ток из сети. Переменный ток меняет свое направление с периодичностью в 50 Гц (т.е. 50 раз в секунду), график его напряжения – синусоида. Далее переменное напряжение стабилизируется трансформатором, происходит фильтрация помех, искажающих синусоиду. Ток подается на нагрузку (компьютер) и зарядное устройство (charger), которое заряжает батареи. При отключении электричества UPS переходит на питание от батарей. Батареи дают постоянный ток (не изменяет своего направления), поэтому перед тем, как подать его на нагрузку (компьютер/монитор), он проходит через инвертор и преобразуется в переменный ток. При нормальной работе ток идет в режиме bypass, то есть, минуя батарею и инвертор.

test_lab благодарит за предоставленное оборудование компании: ОЛДИ (т. 105-07-00), USN-Computers (т. 775-82-02), «Деникин» (т. 787-49-99), Powercom (т. 258-16-90)

ТИПЫ UPS

Off-Line, или Standby – самый простой и дешевый вид UPS. Питание нагрузки происходит напрямую от сети через фильтр. При отключении электроэнергии UPS переходит на батареи. Напряжение на входе равно напряжению на выходе, батареи включаются даже при незначительном падении напряжения. Обеспечивает минимальную защиту оборудования.

Line-Interactive – средняя ценовая ниша. Питание нагрузки осуществляется напрямую от сети, а при падении напряжения происходит powerboost (компенсация напряжения) через систему AVR (automatic voltage regulator) – автоматической регулировки вольтажа. Батареи включаются только при падении напряжения ниже критической отметки.

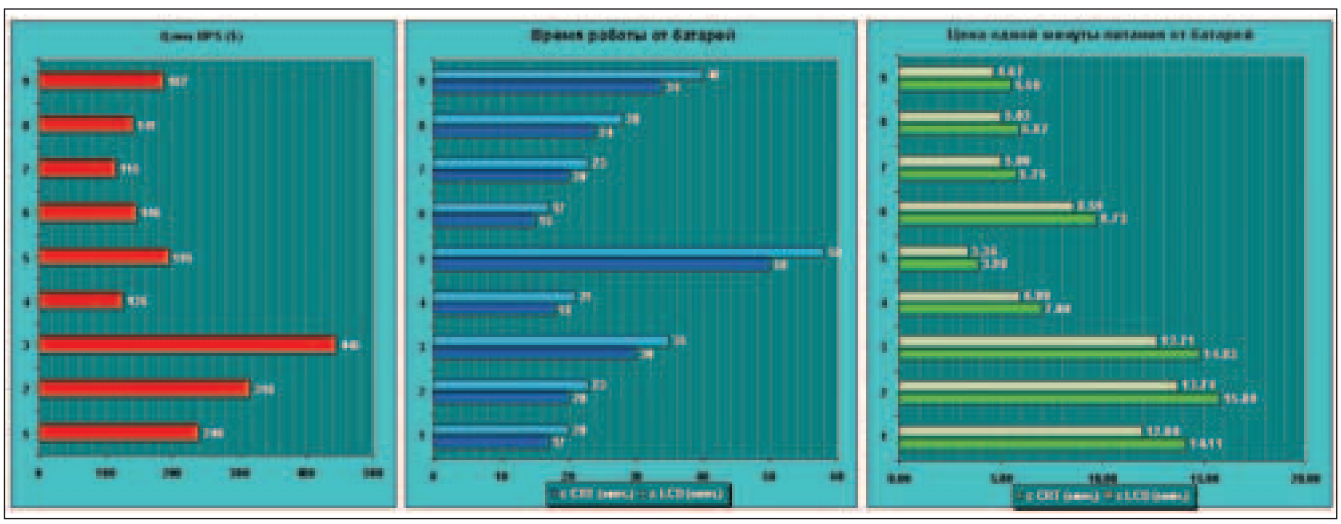
On-Line с «двойной» или «дельта» фильтрацией – питание нагрузки постоянно происходит через батареи и инвертор. Входной ток проходит через выпрямитель (первая фильтрация) в батареи и через инвертор (вторая фильтрация) подается на нагрузку. Таким образом, выходной ток близок к идеальному независимо от состояния сети. Двойная фильтрация тока – обязательный признак On-Line UPS. Режим bypass используется только для технического обслуживания и замены батарей без прерывания энергоснабжения. Самый дорогой и надежный вариант.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. APC Back-UPS RS1000
2. APC Back-UPS RS1500
3. APC SMART-UPS 1000
4. Ippon Smart Protect Pro 1000
5. Ippon Smart Protect Pro 1500
6. Powercom Black Knight Pro 1000
7. Powerman Back Pro Plus 1000
8. Powerman Real Smart 1000
9. Powerman Real Smart 1500

МОЩНОСТЬ UPS

Производители в названиях моделей UPS указывают полную мощность устройства в вольт-амперах (VA), однако источник бесперебойного питания максимально может обеспечить нагрузку, равную его активной мощности в ваттах (W). Для компьютерной техники коэффициент соотношения этих



Преимущество UPS Ippon Smart Protect Pro 1500 очевидно: при средней цене (график 1), показатель времени работы от батарей заметно лучше, чем у конкурентов (график 2), соответственно, условная цена за минуту работы от батарей самая низкая (график 3).

APC BACK-UPS RS1000

APC Back-UPS RS1000 имеет универсальный корпус.

ЦЕНА (У.Е.): 240

★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1000 ВА/600 Вт
Напряжение max/min (В): 175/295
Время питания от батарей (мин.): 16 (300 Вт)/6 (600 Вт)
Размеры (ширина/высота/глубина) см: 8.6/37/33.3
Вес (кг): 10
Интерфейс: USB

Этот UPS имеет приятный дизайн и богатую комплектацию. Есть краткая инструкция на русском языке. Утилита очень информативна и имеет большое число настроек, в том числе гибкие настройки пороговых значений напряжения и чувствительности к его изменению. На корпусе есть индикаторы питания, батарей, перегрузки, отказа батарей. Понравилась возможность отключить батареи от устройства, что минимизирует их разрядку при транспортировке и хранении. UPS переходит на батареи при падении напряжения до 154 В (при минимальной чувствительности) и переключается обратно при 164 В, таким образом, для нормальной работы достаточно напряжения 158 В. В режиме питания от батарей с запущенным 3D Mark 2003 UPS обеспечил работу компьютера в течение 14 минут. За 3 минуты до отключения батарей устройство прервало тест и предложило завершить работу ПК.
Вентилятор включался только в режиме питания от батарей, таким образом, шум, издаваемый UPS, минимален.

APC BACK-UPS RS1500 ($316)

APC Back-UPS RS1500 отличается от своего собрата только мощностью.

ЦЕНА (У.Е.): 316

★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1500 ВА/865 Вт
Напряжение max/min (В): 175/295
Время питания от батарей (мин.): 13 (430 Вт)/4 (865 Вт)
Размеры (ширина/высота/глубина) см: 8.6/37/33.3
Вес (кг): 11
Интерфейс: USB

Данное устройство – более мощный аналог APC Back-UPS RS1000, имеет аналогичный внешний вид, комплектацию и программу управления. Утилита подменяет стандартные функции ОС в области энергопотребления и берет питание под свой контроль. Так, нам было выдано предупреждение о том, что мы отключили режим гибернации Windows. Не понравилась реализация гнезд для слаботочной техники, которые легко спутать с выходами нагрузки. Нижний порог напряжения в сети при минимальной чувствительности составил 156 В, обратное переключение на батареи произошло при 167 В. Время питания от батарей при запущенном 3D Mark 2003 составило 19 минут 36 секунд. Несмотря на отключение гибернации и настройку на максимальное время питания от батарей, устройство грамотно завершило работу системы, однако при включении ПК сразу после разрядки батарей зажегся индикатор неисправности аккумуляторов. При повторном включении проблема исчезла.

IPPON SMART PROTECT PRO 1500

Ippon Smart Protect Pro 1500 намного опережает своего собрата.

ЦЕНА (У.Е.): 195

★ ★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1500 ВА/ нет данных
Напряжение max/min (В): 160/260
Время питания от батарей (мин.): 5 (при полной нагрузке)
Размеры (ширина/высота/глубина) см: 17/23/46
Вес (кг): 25
Интерфейс: COM

Это устройство является старшим в линейке по отношению к Ippon Smart Protect Pro 1000. Оно значительно больше и тяжелее аналогов, что говорит о большой емкости аккумуляторов. Комплектация, внешний вид, документация и программное обеспечение – аналогичны. Пороговые значения напряжения в сети также не настраиваются и составляют: 165 В – переключение на батарею и 170 В – переключение обратно на питание от сети.
О большой емкости батарей говорят и показания утилиты: наша нагрузка составила всего лишь 8-11% максимальной. Результаты теста на время питания от батарей с запущенным 3D Mark оказались самыми впечатляющими – 49 минут 58 секунд. Сделанные настройки не позволили устройству завершить работу ОС корректно, однако при нормальных настройках UPS с этой задачей справился. Как и у аналога, индикаторы заряда батареи погасли разом, но после этого устройство проработало еще около 4 минут.
Во время тестов UPS сильно шумел, а к концу тестирования сильно нагрелся.

мощностей примерно равен 1.4, то есть полную мощность UPS необходимо разделить на 1.4. Активную мощность также указывают в спецификациях. Превышение активной мощности UPS приведет к перегрузке и отказу устройства. Именно поэтому производители не рекомендуют подключать к источникам бесперебойного питания лазерные принтеры и копировально-множительную технику. Потому что печка для закрепления тонера может резко перегрузить UPS.
От показателей мощности и емкости аккумуляторов UPS напрямую зависит, как долго сможет устройство обеспечивать питанием компьютер. При равной нагрузке UPS с полной мощностью 1500 VA должен обеспечить большее время работы нагрузки от батарей, чем аналогичное устройство с полной мощностью 1000 VA. К сожалению, качество, емкость и срок службы аккумуляторов можно определить только опытным путем.

ВНЕШНИЕ ДАННЫЕ

Внешние данные могут дать косвенную информацию о качестве и емкости батарей. Например, вес Ippon Smart Protect Pro 1500 оказался на 5-9 килограмм больше устройств аналогичной мощности. Также об аккумуляторе говорит показатель времени полной зарядки батарей: чем быстрее батарея заряжается, тем быстрее она разрядится. Время зарядки батарей UPS, представленных в обзоре, составляет от 4 до 8 часов. Таким образом, производители балансируют между временем обеспечения питания нагрузки от батарей и весом, размерами и ценой устройства (ведь стоимость батарей составляет 40-50%).
UPS может быть выполнен как в стандартном удлиненном корпусе (Powerman Real Smart 1500, APC Smart UPS 1000 и другие), так и в плоском корпусе (APC Back UPS), который может быть расположен вертикально на подставке либо установлен в серверную стойку.
Также различаются показатели акустического шума устройств, который создается как трансформатором устройства, так и вентилятором системы охлаждения. Последняя необходима для замедления процесса разрядки батарееей при нагреве. В нашем обзоре большинство устройств снабжено вентиляторами различной мощности, однако некоторые менее мощные устройства, такие как Powerman Back Pro Plus 1000, не имеют активного охлаждения.

ТЕСТИРОВАНИЕ ИСТОЧНИКОВ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ

POWERMAN BACK PRO PLUS 1000

Powerman Back Pro Plus 1000 – ничего лишнего.

ЦЕНА (У.Е.): 115

★ ★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1000 ВА/680 Вт
Напряжение max/min (В): нет данных
Время питания от батарей (мин.): 5-30
Размеры (ширина/высота/глубина) см: нет данных
Вес (кг): 11
Интерфейс: COM

Этот UPS оптимизирован для систем под управлением Windows, о чем говорит его комплектация и название утилиты управления. Программа имеет приятный интерфейс, но абсолютно неинформативна: нет показателей заряда батареи и нагрузки, логи очень бедные. Красивая схема устройства и синусоида тока сделаны, скорее, для красоты. Само устройство имеет простой дизайн. На панели два индикатора: сеть и неисправность батареи.
Пороговые значения сетевого напряжения составили: 160 В – переключение на батарею, 170 В – переключение на питание от сети.
В тесте на время работы от батарей UPS показал результат 20 минут 09 секунд. Грамотно завершает работу ОС при соответствующих настройках. При включении сразу после разрядки батарей зажигается индикатор замены батарей. Устройство не имеет вентилятора, однако при переходе на батареи издает шум. По завершении тестов UPS ощутимо нагрелся.

APC SMART-UPS 1000 ($445)

APC SMART–UPS 1000 уже скорее серверный вариант.

ЦЕНА (У.Е.): 445

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1000 ВА/670 Вт
Напряжение max/min (В): 160/286
Время питания от батарей (мин.): 20 (330 Вт)
Размеры (ширина/высота/глубина) см: 22/17/44
Вес (кг): 19
Интерфейс: USB

Это устройство относится к классу серверных, чем объясняется его высокая цена. В комплект входит 2 диска (с документацией на русском и с программным обеспечением). Для начала работы с UPS необходимо инсталлировать агент, сервер и консоль и настроить их на localhost. Только после этого можно будет посмотреть показатели и осуществить необходимые настройки. Это неудобно для пользовательского ПК, зато для сети – идеально. На передней панели, кроме стандартных индикаторов, имеются индикаторы уровня нагрузки и уровня заряда батарей. Порог минимального напряжения у этого UPS жестко задан на более высокое значение 196 В. Фактически именно при этом напряжении устройство перешло на батареи, обратно UPS переключился при 204 В. О состоянии питания утилита сигнализирует стандартными средствами ОС. Результат теста на время питания от батарей с запущенным 3D Mark 2003 составил 29 минут 53 секунды. Шум от устройства незначителен.

POWERCOM BLACK KNIGHT PRO 1000

Powercom Black Knight Pro 1000 – отличный представитель бюджетных моделей.

ЦЕНА (У.Е.): 146

★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1000 ВА/нет данных
Напряжение max/min (В): нет данных
Время питания от батарей (мин.): 10-20 (ПК+17»монитор)
Размеры (ширина/высота/глубина) см: 13/19/38
Вес (кг): 13
Интерфейс: COM

Powercom Black Knight Pro 1000 имеет корпус черного цвета и выглядит стильно. На панели находится только один индикатор (состояние сети). Кнопка включения защищена резиновым ободком, что исключает ее случайное нажатие при перевозке. В комплект входит инструкция на русском языке. Утилита управления наглядна и информативна: шкалы, выполненные в виде циферблатов с помеченными красным и желтым областями, очень удобны.
Переход на батареи происходит при 165 В, обратно – при 170 В. Тест на время питания от батарей закончился с результатом 14 минут 56 секунд. Между двумя запусками 3D Mark 2003 утилита вывела сообщение о низком уровне заряда батарей. Звуковая сигнализация точно соответствовала состоянию UPS.
Устройство не имеет вентилятора, поэтому практически не шумит, несмотря на это UPS по окончании тестов нагрелся несильно.

УПРАВЛЕНИЕ И КОНТРОЛЬ

Большинство устройств в обзоре имеют интерфейс RS-232 (COM-порт). Модели APC снабжены USB-портом. Также источники бесперебойного питания могут управляться по LAN. UPS необходимо подключить к компьютеру прилагающимся интерфейсным кабелем, а также установить специальную утилиту, иначе устройство не сможет осуществлять интеллектуальную защиту вашей системы и невозможно будет проводить мониторинг состояния UPS. Как правило, утилита позволяет отслеживать состояние батарей, электрической сети и выходного тока, размер нагрузки, логировать основные события и показатели, осуществлять настройку реакции UPS на отключение питания и критическое снижение заряда батарей, настраивать отправку сообщений по e-mail или icq и т.д. Приятно удивила утилита для устройств APC, в которой разработчики не побоялись реализовать показатель мощности нагрузки в ваттах, а не в процентах от общей мощности UPS, как у всех остальных, и дать расчетное время работы от батарей при данной нагрузке.
Звуковая сигнализация схожа у всех UPS. Сигналы у разных моделей различаются лишь громкостью и резкостью.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

CPU Athlon 64 3200+
материнская плата: ASUS K8V Deluxe
память: DIMM 512Mb DDR SDRAM (PC3200)
Cooler: Thermaltake Venus 8+
HDD: Seagate 120.0 Gb ST3120026AS
видеоадаптер: ASUS V-9950 GF FX5900Ultra 256Mb DDR
корпус: midi tower Feel Masterpiece Silver 300W ATX с одним дополнительным вентилятором.
Тесты проводились как с 17" CRT-монитором NEC FE791SB, так и с 17" LCD-монитором Samsung 173p. Мощность системы с CRT составила 204W, с LCD – 174W.

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВ

Для оценки представленных на тестирование UPS мы применили 2 основных теста:
Первый тест – время работы системы от батарей в режиме повышенной вычислительной нагрузки, то есть во время игры. Потребляемая ПК мощность растет при увеличении количества вычислительных операций. Это связано с тем, что современный МОП-транзистор потребляет большую часть энергии именно в момент переключения. Таким образом, чем чаще переключается вентиль, тем большую мощность он потребляет и тем больше

IPPON SMART PROTECT PRO 1000

Ippon Smart Protect Pro 1000 имеет приятный дизайн.

ЦЕНА (У.Е.): 126

★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1000 ВА/нет данных
Напряжение max/min (В): 160/260
Время питания от батарей (мин.): 5 (при полной нагрузке)
Размеры (ширина/высота/глубина) см: 14/18/36
Вес (кг): 14
Интерфейс: COM

UPS имеет приятный дизайн. На передней панели расположены индикаторы питания, падения напряжения в сети и заряда батареи. Очень понравилась кнопка отключения звуковых сигналов, которые через определенное время начинают только мешать. Из документации – бумажная инструкция на русском языке. Программа управления выглядит пестро и игрушечно и не очень удобна, но позволяет сделать необходимые настройки, а также имеет подробный help и FAQ по источникам бесперебойного питания. Настроек пороговых значений напряжения нет, однако параметры «по умолчанию» – приемлемы: 162 В – переключение на батареи, 165 В – обратно. Такая маленькая разница не очень хороша, так как при колебании напряжения рядом с этими значениями UPS будет постоянно перескакивать с батарей на сеть и обратно. В тесте на время питания от батарей источник показал результат 18 минут 16 секунд. Не понравилось, что индикаторы заряда батарей не отражают реальную картину и гаснут практически перед самым отключением UPS. При тестах устройство издавало громкий шум и значительно нагрелось.

POWERMAN REAL SMART 1000

Powerman Real Smart 1000 – представитель старшей серии.

ЦЕНА (У.Е.): 141

★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1000 ВА/680 Вт
Напряжение max/min (В): нет данных
Время питания от батарей (мин.): 5-30
Размеры (ширина/высота/глубина) см: нет данных
Вес (кг): 15
Интерфейс: COM

Powerman Real Smart 1000 имеет строгий, но приятный дизайн. На панель вынесены индикаторы сети, питания от батарей, перегрузки и замены аккумуляторов, а также уровень заряда батарей и уровень нагрузки. Документация представлена инструкцией на русском языке и pdf – на английском. Управляющая утилита удобна и информативна: показатели отображаются как графически, так и в цифровом виде, ведутся полноценные логии. Очень понравилась наглядная блок-схема устройства на одной из вкладок программы. Настройки достаточно обширны и гибки.
Тест на пороговые значения напряжения в сети показал, что UPS переключается на батареи при 164 В и обратно на сеть при 180 В.
От батарей при запущенном 3D Mark 2003 устройство питало нагрузку в течение 23 минут 57 секунд. Наши настройки не дали правильно завершить работу ОС, однако при стандартных установках работа Windows завершается корректно. После разрядки батарей UPS не дает сразу включить ПК и показывает необходимость замены батарей.
Вентилятор устройства достаточно тихий, значительного нагрева не замечено.

POWERMAN REAL SMART 1500

Powerman Real Smart 1500 – более мощная модель.

ЦЕНА (У.Е.): 187

★ ★ ★ ★ ★

Тип: Line-Interactive
Мощность: 1500 ВА/1050 Вт
Напряжение max/min (В): нет данных
Время питания от батарей (мин.): 5-30
Размеры (ширина/высота/глубина) см: нет данных
Вес (кг): 17
Интерфейс: COM

Powerman Real Smart 1500 отличается от Powerman Real Smart 1000 только мощностью и ценой. Комплектация и программное обеспечение также идентичны. Пороговые значения напряжения в сети составляют 162 В – переход на батареи и 180 В – переключение на питание от сети. Во время питания от батарей устройство сильно шумит.
В тесте на время питания нагрузки от батарей при запущенном 3D Mark 2003 UPS показал результат 33 минуты 52 секунды. С максимально жесткими настройками грамотно завершить работу ОС не смог, однако при настройках «по умолчанию» система была выключена корректно. После разрядки батарей и восстановления питания от сети источник бесперебойного питания позволил включить компьютер, хотя и показал необходимость замены батареи.

энергии он рассеивает в виде тепла. Именно этот эффект наблюдается при разгоне системы и во время большого числа сложных вычислений. Компьютер оснащен импульсным блоком питания, который для каждого импульса потребляет именно то количество энергии, которое необходимо в данный момент, поэтому мощность системы в Windows и в игре может существенно отличаться.
Для этого теста мы заряжали батареи UPS в течение времени, указанного в спецификациях, а затем запускали на машине 3D Mark 2003 и отключали питание от сети. Время засекалось в момент отключения питания по секундомеру (а некоторые UPS записывали его в log).
Второй тест – порог минимального напряжения в сети до перехода на батареи и порог обратного переключения на сеть. Важно, чтобы UPS мог обеспечить питание от сети даже при значительном падении напряжения. Порог обратного переключения на сеть должен быть подобран так, чтобы устройство не расходовало зря заряд аккумуляторов, но и не переключалось на сеть и обратно от незначительного изменения напряжения. Проверить качество защиты оборудования от скачков напряжения в сети помогла утилита Asus PC Probe. Для этого теста UPS подключался к сети через ЛАТР (лабораторный автотрансформатор, позволяющий регулировать напряжение специальной ручкой), напряжение на входе измерялось мультиметром. ■

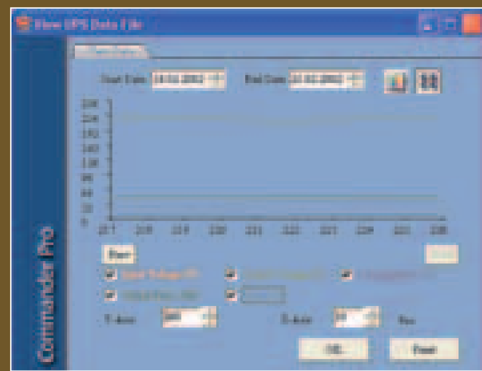
ВЫВОДЫ

На данный момент пользователям стали доступны UPS серверного класса, которые могут не только позволить корректно завершить работу операционной системы, но и комфортно закончить игру или отправить срочные электронные сообщения. Нашим выбором стал UPS Ippon Smart Protect Pro 1500, как абсолютный рекордсмен по времени работы от батарей, лучшей покупкой является Powerman Back Pro Plus 1000, так как показал достойный результат при минимальной цене.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ UPS IPPON SMART PROTECT PRO 1500

Многие пользователи, которые вплотную не сталкивались с источниками бесперебойного питания, ошибочно полагают, что UPS играет только роль аккумулятора, позволяющего поработать с компьютером определенное непродолжительное время при отключении электроэнергии. Это не так. Современный UPS не только обеспечивает резервное питание и защиту нагрузки от перепадов напряжения и помех в электрической сети, но также имеет обратную связь с операционной системой и может сигнализировать о проблемах с питанием как локально, так и удаленно, и корректно завершить работу компьютера в критической ситуации.

Общий вид утилиты Commander Pro.



Графики показаний работы UPS.

УСТАНОВКА UPS

Устройство является источником электромагнитного излучения, поэтому рекомендуется устанавливать его не ближе 50 сантиметров от компьютера. UPS снабжен системой охлаждения, имеет вентиляционные отверстия в корпусе и вентилятор на задней панели. Необходимо обеспечить свободный ток воздуха через устройство (не ставить его близко к стенке и не закрывать вентиляционные отверстия), а также постараться снизить попадание пыли в UPS (например, установить его в компьютерный стол).

ПОДКЛЮЧЕНИЕ НАГРУЗКИ И ИНТЕРФЕЙСНОГО КАБЕЛЯ

Ippon Smart Protect Pro 1500 имеет 4 выхода с инвертора. Также на задней панели находятся одна пара (in и out) RJ-разъемов для подключения и защиты модема или факса, предохранитель и гнездо для подключения дополнительных внешних батарей (закрыто заглушкой). Предохранитель автоматический, и в случае его срабатывания достаточно лишь утопить его обратно. К розеткам нагрузки необходимо подключить блок питания системного блока, монитор и прочую нагрузку. Не рекомендуется подключать к UPS копировально-множительную технику и лазерные принтеры, так как они потребляют значительную мощность и могут вызвать перегрузку устройства.

Также на задней панели располагается COM-порт типа «мама». К нему необходимо подсоединить соответствующий конец интерфейсного кабеля, другой конец должен быть подсоединен к любому COM-порту компьютера. Подключать интерфейсный шнур следует при выключенном UPS и компьютере, так как COM-интерфейс не поддерживает «горячего» подключения, и порт может выйти из строя.

Далее можно включить питание устройства (большая круглая кнопка) и компьютера.

ИНДИКАТОРЫ И СИГНАЛИЗАЦИЯ

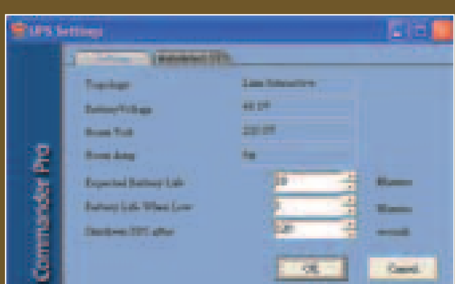
На передней панели находятся зеленый индикатор сети, над ним – оранжевый индикатор падения напряжения и 4 индикатора уровня заряда батарей. При переключении на батареи индикатор сети начинает мигать, UPS издает редкие гудки. При некритичном падении напряжения в сети включается система AVR и горит оранжевый светодиод. Индикаторы уровня заряда батареи включаются при переходе на аккумулятор и гаснут по мере его разрядки. В ходе тестов выяснилось, что последние 3 светодиода гаснут сразу, когда уровень заряда батареи становится низким, UPS при этом издает частые гудки. Непрерывный звуковой сигнал – сбой, частый двойной сигнал – перегрузка, непрерывно 2 секунды каждую минуту – необходимо заменить батареи.

> **БАТАРЕИ**
>
> Для улучшения работы аккумуляторов рекомендуем полностью зарядить их, разрядить и снова полностью зарядить.

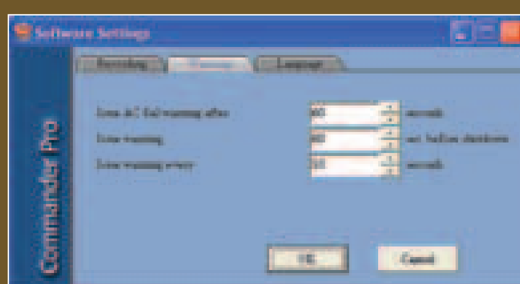
НАСТРОЙКА UPS

После подключения UPS необходимо установить управляющую утилиту Commander Pro с прилагающегося CD (в ходе инсталляции потребуется ввести серийный номер, указанный на полиграфии компакта). Программа автоматически определит порт, к которому подсоединено устройство, и начнет мониторинг. В окошках, оформленных в виде игровых аппаратов, отображается входное и выходное напряжение, его частота, заряд батарей в процентах, нагрузка на устройства также в процентах. При падении напряжения загораются значки «Low» и «AVR», а стрелка «bypass» на схеме становится салатового цвета. Значок «Test» загорается при тесте батарей. Включить тест можно второй снизу иконкой на панели слева. Первая иконка сверху на панели слева (UPS Settings) позволяет настроить время реакции UPS на отключение электроэнергии и падение уровня заряда батарей. Для Ippon Smart Protect Pro 1500 целесообразно выставить время работы от батарей после отключения энергии в 35-40 минут, а время работы при низком уровне заряда батарей – в 3-5 минут, время до отключения UPS можно не изменять. Также необходимо настроить время оповещения об отключении энергии и критическом уровне заряда батарей в закладке Warnings пункта Software Settings (вторая иконка сверху на левой панели). Лог событий и показаний можно просмотреть по третьей снизу иконке слева.

Ippon Smart Protect Pro 1500 имеет интуитивно понятные настройки и позволяет эффективно управлять аварийным питанием компьютера, хотя управляющая утилита могла бы быть более информативной и иметь более гибкие настройки. ■



Настройки времени реакции на отключение энергии и критический уровень заряда батарей.



Настройка времени подачи предупреждений.

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

СОЗДАТЕЛИ ОПИСЫВАЛИ СВОЕ ДЕТИЩЕ ТАК: «... ОНО ДОЛЖНО ПОВЛИЯТЬ НА ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СИЛЬНЕЕ, ЧЕМ ЛЮБАЯ ДРУГАЯ ТЕХНОЛОГИЯ СО ВРЕМЕН ИЗОБРЕТЕНИЯ ПЕЧАТИ», И ПОНАЧАЛУ КАЗАЛОСЬ, ЧТО ЭТО ВЕРНО. ЧТО ЖЕ ПОШЛО НЕ ТАК?

ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU: ARM60 (32-bit, RISC)
Скорость: 12.5 Mhz
Память: 2 MB
Видеопамять: 1 MB
Разрешение: 640x480
GPU: два особых графических сопроцессора
Скорость: 25 Mhz
Возможности GPU: 20,000 полигонов в секунду, обработка текстур, эффекты прозрачности, обработка спрайтов (масштабирование, повороты и т.п.)
Звук: Особый 16-битный DSP (25 Mhz), 32 канала, 44.1 Khz
Выходы: Композитный, S-Video, RF
Устройство чтения: CD-Rom 2x
Энергонезависимая память на 32 KB для хранения сейвов
Один порт для джойстика
Поддержка Audio CD, CD-G и Photo-CD

Система 3DO Interactive Multiplayer была запущена в США в октябре 1993 года и расценивалась многими как исключительно интересная вещь. Над ее созданием совместно трудились семь всемирно известных производителей электроники, включая Matsushita (ее торговая марка – Panasonic), а руководил процессом Уильям «Трип» Хокинс, основатель Electronic Arts. Однако вскоре стало ясно, что есть несколько важных факторов, что неизбежно должны были помешать консоли добиться успеха, на который она теоретически могла рассчитывать.
Цена в $700 моментально отпугнула большинство потенциальных покупателей, не волновало их даже то, что библиотека игр была достаточно впечатляющей, равно как и набор дополнительных функций. Две другие проблемы касались компаний Sega и Sony, что занимались разработкой более мощных консолей, которые должны были появиться в продаже годом позже. Это выбило почву из-под ног 3DO просто потому, что большинство независимых разработчиков игр проигнорировали систему, готовясь к переходу на более перспективные 32-битные приставки. Свою роль сыграл и тот факт, что именно в этот момент многие игровые компании испытывали большие финансовые затруднения и не могли позволить себе рисковать.
Несмотря на все эти проблемы, система 3DO все же сыграла значительную роль в истории индустрии. Она не только стала мостиком между 2D- и 3D-эпохами, но и первой проложила путь, по которому мир видеоигр идет до сих пор. Значительно опередив свое время (что и стало причиной провала), сама идея создания многофункциональной развлекательной системы (совместимой не только с играми, но и с аудио-, фото- и видео-CD) живет и до сих пор в виде консолей, поддерживающих формат DVD-video и позволяющих подключаться к глобальной Сети.

ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ 3DO?

Продажа американской версии SNES (и 40 игр для нее) для того, чтобы купить привезенную из Штатов 3DO, когда-то показалось мне хорошей идеей. Впрочем, хоть я и был разочарован, все же чудесный рождественский вечер 1994 года, когда я без перерыва играл в The Need For Speed и Road Rash, до сих пор остался в моей памяти. Иногда ошибки совершать полезно...
Кейт Эдвардс

ПРОКЛЯТИЕ
ИЗИДЫ
Великолепный сценарий: захватывающая комбинация ожидания, ужаса и действия
Анимационные вставки на движке игры, поразительные спецэффекты и интуитивное управление
Разнообразный арсенал оружия: от изящного револьвера до огнемета
Враги, оживленные древним проклятием
Большое количество предметов для использования в игре
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб;
DirectX® 9.0; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 800 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб;
DirectX® 9.0.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo
ASYLUM
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Wanadoo. All rights reserved.

Лучшие игры

Хотя система и не стала достаточно популярной, на ней появилось немало интересных игр, которые опередили свое время и не дали смешать с грязью славное имя 3DO Interactive Multiplayer. Сиквелы некоторых из них появляются до сих пор.

THE NEED FOR SPEED

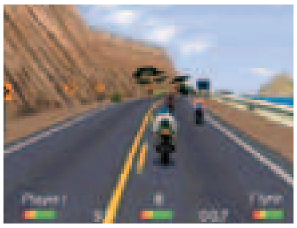
■ Издатель: Electronic Arts
■ Год релиза: 1993

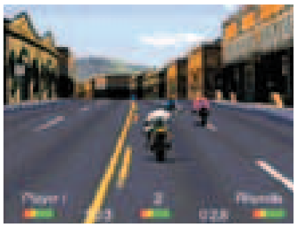
Хотя прогресс в области 3D-технологий и изменил до неузнаваемости гоночные игры за последнее десятилетие, немногие современные проекты могут похвастаться той же реалистичностью и драйвом, что и оригинальный The Need for Speed, что вышел в 1994 году. Игра не была слишком уж прилизанной и быстрой, однако в ней нашлось место отличным трассам на фоне деревенских пейзажей, качество графики было вполне на уровне вещей для первой PlayStation. Запомнились геймерам и впечатляющие сцены столкновения автомобилей. К сожалению, в последующих сиквелах многие достижения оригинальной игры были утеряны.

ROAD RASH

■ Издатель: Electronic Arts
■ Год: 1994

Используя одновременно и спрайты, и полигоны, EA смогла сделать версию Road Rash для 3DO и красивой, и быстрой гоночной игрой. Хотя концепция не сменилась со времен Mega Drive, на 3DO были представлены более длинные трассы, а графика по тем временам считалась «фотореалистичной». Кроме того, в саундтреке игры использовались композиции Soundgarden и Swervedrive, хотя из-за слабости железа прослушивать их во время собственно игрового процесса было нельзя. Впрочем, гонять на мотоциклах, размахивая цепью, интересно и без этого.





SUPER STREET FIGHTER II TURBO

■ Издатель: Capcom
■ Год: 1994

Эта версия SSFII Turbo гораздо лучше соответствует уровню аркадной игры, чем та, что досталась владельцам SNES, ни один кадр анимации не был столь же жестоко вырезан. Для звука здесь использовалась технология Qsound, а саундтрек был дополнен ремиксами оригинальных мелодий. Последнее, к слову, многим фанатам как раз не понравилось, а зря. К сожалению, производительности 3DO не хватило на то, чтобы отобразить все слои заднего плана, имитирующие 3D – часть из них пришлось убрать, из-за чего игра стала выглядеть чуть более «плоско». Но все равно очень красиво!

Отличная версия игры, но есть только на 3DO. Плохо, правда?

SAMURAI SHODOWN

■ Издатель: BMG
■ Год: 1994

Как и Super Street Fighter II Turbo от Capcom, версия Samurai Showdown (файтинг с оружием) для 3DO была ближе к оригиналу, чем те, что появились на других приставках. К сожалению, железо консоли все же не было «заточено» под сложные алгоритмы обработки 2D-графики. Эффекты с масштабированием спрайтов и все кадры анимации из оригинала были сохранены, но из-за этого игра работала заметно медленнее, чем на NeoGeo. К счастью, на геймплей эти тормоза повлияли не слишком сильно. Впрочем, полноценные версии подобных игр удалось реализовать лишь на Saturn с дополнительным модулем памяти.

«Самая мощная консоль» была слишком слаба для такой игры.

RETURN FIRE

■ Издатель: 3DO
■ Год: 1994

За основу игрового процесса была взята старая как мир концепция capture the flag. Впрочем, для консолей она была в новинку, поэтому Return Fire стала одной из немногих игр для 3DO, что привлекали к системе новую аудиторию. Геймеру предлагалось обозревать поле боя с высоты птичьего полета, а под его чутким руководством оказывалось немало видов боевой техники, включая танки и вертолеты. Что самое приятное, в Return Fire был реализован режим для двоих игроков через split-screen – это серьезно увеличивало привлекательность игры по сравнению с другими подобными проектами.

Вам очень нравится охотиться за флагами? Попробуйте RF!

CRASH 'N BURN

■ Издатель: Crystal Dynamics
■ Год: 1994

У PlayStation была своя хитовая футуристическая гоночная игра, Wipeout, однако 3DO с его Crash 'N Burn также мог удовлетворить потребности геймеров в больших скоростях. Проект от Crystal Dynamics, хоть и страдал от проблем с дизайном трасс, а также неудобного управления, покорял сердца и кошельки своим мощным графическим движком. Одно время Crash 'N Burn даже распространялся в США в комплекте с 3DO, а доходы от игры позволили создателю профинансировать свой следующий крупный проект – сериал Legacy of Kain.

Очень яркая и веселая гоночная игра, рекомендую.

BALLZ: THE DIRECTOR'S CUT

■ Издатель: PF.Magic
■ Год: 1995

Знакомая владельцам Mega Drive и SNES концепция на 3DO получила более чем достойное воплощение. Файтинг, где сражаются состоящие из шариков забавные бойцы, оказался вполне доступным по сложности освоения даже для новичков жанра. При этом количество ударов – как простых атак, так и комбо-серий – может удовлетворить даже притязательного геймера. Одна из особенностей игры – большое количество боссов. Победив поочередно всех «обычных» бойцов, вам предстоит встретиться с «шариковыми» кенгуру, скорпионом, динозавром, быком, страусом и даже джинном. У каждого есть свой стиль ведения боя и уязвимые места, и так просто Ballz не осилить. В конце же вас поджидает и супербосс.

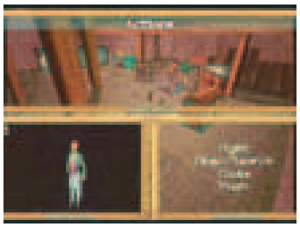
Разумеется, есть и режим для двоих игроков – все, как и положено в нормальном файтинге, коих на 3DO было не так уж и много. К сожалению, достойного продолжения проект так и не обрел, не было и римейков игры для PlayStation или Saturn.

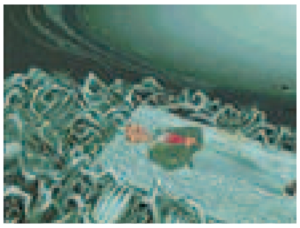
ALONE IN THE DARK

■ Издатель: Interplay
■ Год: 1993

Наверняка вы в курсе, что Alone in the Dark, дебютировавший на PC и Amiga в 1992 году, стал родоначальником жанра survival horror. Однако если хотите ознакомиться с самой совершенной версией игры, лучше попробовать найти ту, что вышла годом позже на 3DO. Конечно, сейчас схема «заранее отрендеренные задние планы плюс полигонные герои» уже стала устаревшей, но тогда она казалась революционной. Версия для 3DO выглядела чуть лучше оригинала, было у нее и более удобное управление, чем на PC.

Если вам нравятся фильмы о домах с привидениями, то приключения Эдварда Кэмби и Эмили Хартвуд покажутся не менее интересными, чем страшные истории о городе Silent Hill или же перипетии борьбы с корпорацией Umbrella. Конечно, местные монстры выглядят не так реалистично, как зомби из Resident Evil, однако полноценные сюжетные диалоги позволяют прочувствовать атмосферу игры, а звуковые эффекты могут напугать даже привыкшего к ужастикам геймера.





MAD DOG II: THE LOST GOLD

■ Издатель: NEC
■ Год релиза: 1990

Жанр «видео-шутеров» в свое время стал популярным именно на 3DO, и сериал Mad Dog был его визитной карточкой. Совмещение живого видео и игры казалось свежим решением, особенно в условиях, когда реалистичные трехмерные модели людей ни одна из игровых консолей отображать не могла. Впрочем, возможности железа росли, а ограничения, наложенные на дизайнеров подобных игр, оказались слишком сильны, так что развития эти идеи не получили (из последних проектов такого рода могу припомнить лишь Es для японской версии Dreamcast).

С учетом того, что сейчас шутеры для светового пистолета (родственный жанр) делают в основном японцы, футуристическая тематика доминирует, так что желающим стать участником настоящего вестерна лучше обратиться к классике, доступной не только владельцам 3DO, Sega CD и Philips CD-i, но и поклонникам PC. Впрочем, многих вполне устроит, к примеру, свежий Time Crisis.

GEX

■ Издатель: Crystal Dynamics
■ Год: 1995

Как известно, игровым консолям «положено» иметь мэскотов, коими должны быть герои эксклюзивных платформеров. Конечно, этому правилу следовали далеко не все, однако если у PlayStation неофициальным «лицом» был бандикут по имени Crash, то на 3DO схожую роль исполняла ящерица Gex. Помимо всего прочего, игру считают первым настоящим 32-битным платформером.

Геймплей при всем этом достаточно банален – вам надо бегать по уровням (двухмерным), собирать призы и убивать не столь уж и надоедливых врагов. Список приемов обширен и включает в себя размахивание хвостом да высовывание языка. Умеет Gex и плеваться файерболлами, ледышками и шаровыми молниями – как заправский дракон.

В дальнейшем Gex появился на всех популярных игровых системах того времени – от GameBoy Color и PC до PlayStation, Saturn и Nintendo 64. Появились и сиквелы с полноценной трехмерной графикой – многими геймерами они рассматривались как достойная альтернатива Crash Bandicoot.

Родился мертвым

M2 Accelerator

M2 не стала ни дополнением к 3DO, ни отдельной игровой системой, ни даже начинкой для аркадного автомата. Что же случилось с 64-битной машиной, которая должна была «изменить представление людей об играх»?

Хотя 3DO Interactive Multiplayer и не смогла стать домашней развлекательной системой, о которой мечтал Трип Хокинс, ее создатели не собирались сдаваться сразу. В августе 1994 года, через четыре месяца после японского релиза PlayStation, компания 3DO объявила о том, что готовит 64-битное дополнение к своей консоли. M2 Accelerator должен был значительно увеличить ее возможности в плане 3D-графики, и позволить обогнать новые приставки от Sega и Sony. Проблема была в том, что хотя миллион полигонов в секунду, высокое разрешение и фильтрация текстур были заманчивым предложением, плохие продажи 3DO привели к тому, что не так много независимых разработчиков было заинтересовано работать с M2.

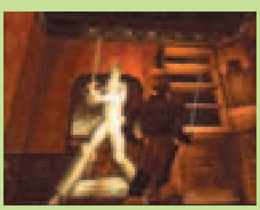
Несмотря на это, компания 3DO вовсю работала над новой технологией, а год спустя Matsushita приобрела все права на проект за $100 млн. К тому времени несколько игр уже были практически готовы, включая многообещающий ужастик D2 от Warp. К сожалению, руководство Matsushita решило, что не слишком богатая библиотека может оказаться причиной нового провала, и решила отложить запуск системы до следующего года.

К июлю 1996 года, однако, стало ясно, что дополнение к 3DO уже попросту никому не нужно, и продать его будет невозможно. Вместо того, чтобы отменить проект, было принято логичное решение выпустить M2 в качестве отдельной консоли. Интересно, что даже на стадии, когда все давно должно было быть готово, точные технические характеристики еще не были определены. Дело в том, что разработчики постоянно обновляли начинку системы – с тем чтобы она соответствовала уровню развития технологии. Эти действия продолжались и в 1997 году, когда была анонсирована аркадная система на базе M2, для которой планировалось выпустить несколько новых игр. Это уже казалось достаточно перспективным вариантом, имеющим право на жизнь, однако к июню появились слухи о том, что и этот проект будет закрыт. В июле Matsushita объявила о том, что технология M2 не будет основой для игровой консоли. И даже тогда она не была «брошена», появилась информация о том, что машина может быть использована в обучающих целях, в качестве караоке-системы или же стать технологической основой военного симулятора для вооруженных сил.

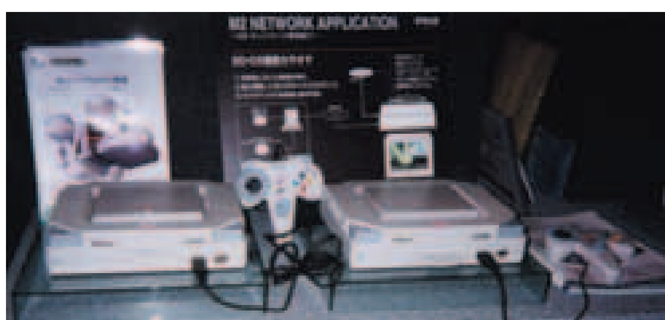
В последний раз мы слышали о том, что технологии M2 были задействованы в бытовых устройствах вроде микроволновых печей и посудомоечных машин, хотя как миллион полигонов в секунды может разогреть пищу, мы понять не можем до сих пор.

ОБ ИГРАХ

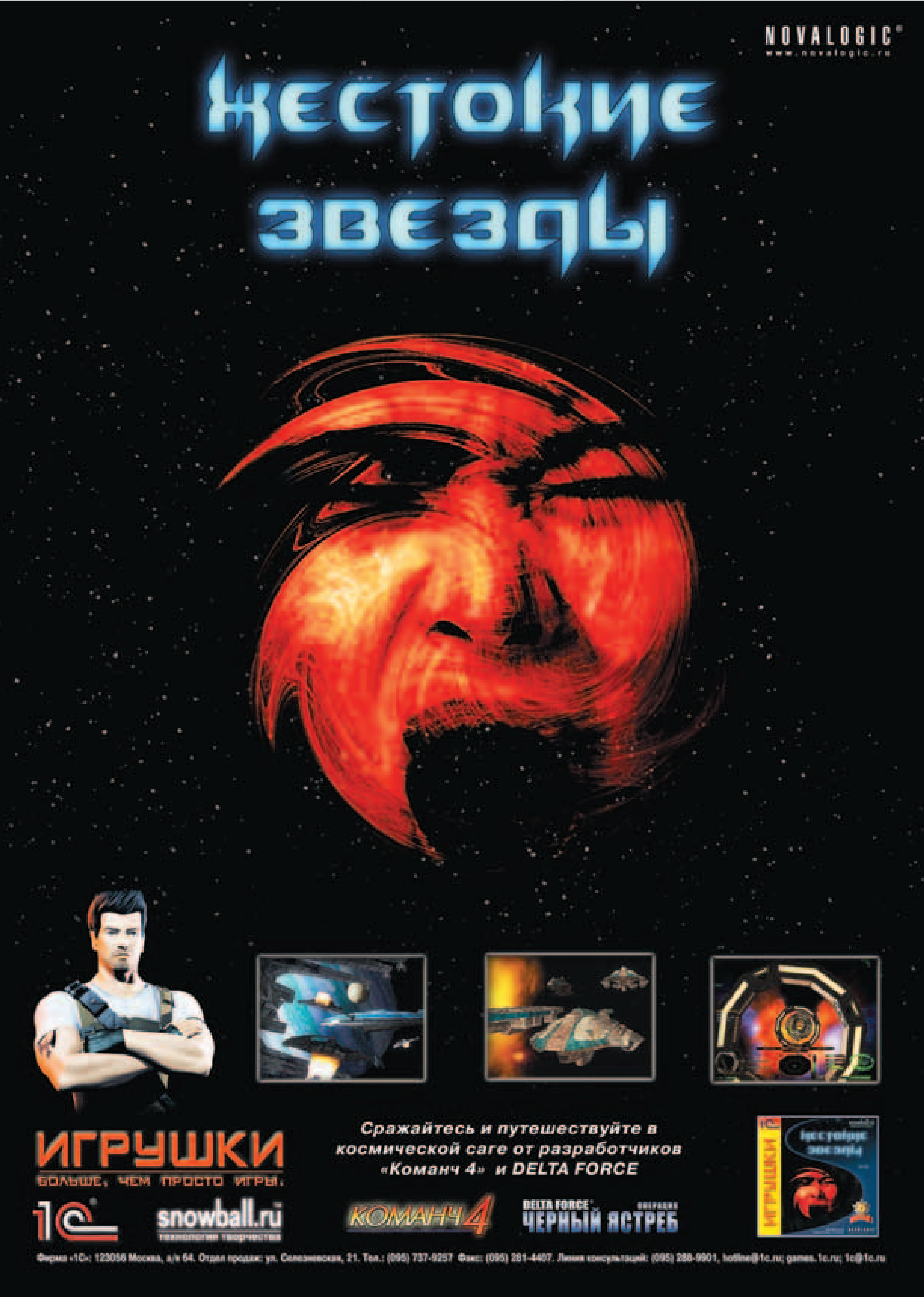
Несмотря на то, что работы над M2 шли очень долго, о конкретных играх для системы мы слышали не так уж часто, в основном – потому, что большинство разработчиков опасались низких продаж системы. Были и исключения – например, D2 (что кардинально отличалась от вышедшей позже версии для Dreamcast), IMSA Racing от 3DO, и ролевушка Power Crystal. К сожалению, компании, что поддержали M2, так никогда и не окупили затраченные время и деньги.



Они хотели заработать на играх для M2? Наивные люди!



И вместого этого чуда мы получили еще один «умный» кухонный комбайн.


NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Жестокие звезды
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Сражайтесь и путешествуйте в
космической саге от разработчиков
«Команч 4» и DELTA FORCE
1С
snowball.ru
технологии творчества
КОМАНЧ 4
DELTA FORCE
ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ПРОСВЕТЛЕНИЕ

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, ЕВГЕНИЙ ЧЕРНИКОВ

Если бы за морями, за лесами и тремя файерволами жили системные администраторы, то все у них было бы как у людей: они бы работали, ели, спали, отращивали бороды, устанавливали операционки и рассказывали непослушным детям страшные сказки. Часть таких детей, само собой, вырастет с неврозами и начнет ходить на сеансы групповой терапии. На сеансах дети будут рассказывать друг другу истории, в которых образы из ночных кошмаров причудливо переплетутся с теорией альтернативной эволюции персональных компьютеров и атрибутикой киберпанка, теория мирового заговора – с ужасами солипсической шизофрении, а подростковая депрессия – с обыкновенным детским одиночеством. Одну из таких терапевтических историй можно было бы с успехом заменить кратким пересказом сюжета Serial Experiments lain. Рассказчик заслужил бы всеобщее одобрение, а история незаметно стала бы частью городского фольклора. Также как странная посткиберпанковая сказка SE lain стала любимым аниме сисадминов. Вам никогда не казалось, что вы к чему-то подключены?

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

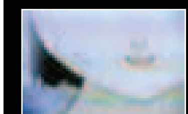
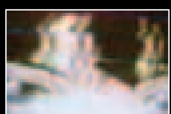
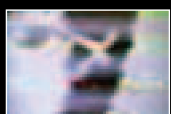
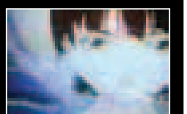
SERIAL EXPERIMENTS LAIN, телесериал, видеоигра, сценарист Тиаки Конака, 1998 **НАШ РЕЙТИНГ:** ★★★★★

Все начинается, естественно, с компьютеров. Сначала их нет. Сначала нет вообще ничего особенного, но потом в компьютерном классе появляется пара нормальных PC. На них не обязательно играть или программировать – рядом с неосвоенным 486-м было интересно потому, что он сам по себе был практически единственной в обозримом космосе Волшебной Вещью. Магия распространялась на все в пределах видимости: PC делал «немного волшебными» поздние возвращения из школы (когда получалось задержаться в классе информатики), добавлял смысла в школьную тягомотину, учил быть одному и наполнял это одиночество покоем. Со временем концентрация волшебства падала. Когда машина появлялась дома, атмосфера общности с чем-то чудесным исчезала совсем – оставался просто персональный компьютер, просто поздние возвращения домой и просто уроки информатики (которых никто не отменял). Жажду волшебства некоторые научились глушить компьютерными играми, а сказка кончилась, и кончилась

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете музыкальные композиции и вступительный ролик к аниме Serial Experiments lain; рекламный ролик и видеоклип из отрывков одноименной видеоигры; галерею обоев для десктопа по Final Fantasy Unlimited; обширнейшую галерею иллюстраций художника Йоситоси Абэ к SE lain.

SUPER ShortNews Turbo EX Edition

САМАЯ УДИВИТЕЛЬНАЯ новость последних недель напрямую касается... российского шоу-бизнеса. Японская компания IMOVE занята производством анимационного фильма t.A.T.u. Paragate – главными героинями станут аниме-воплощения вокалисток группы «Тату»: Юли Волковой и Лены Катиной. Подробностей о сюжете пока нет, но официальный сайт (http://www.tatu-paragate.jp, на японском языке) знако-

мит с именами режиссеров – это Норио Касима (Dirty Pair, Chusher Joe) и Сусумэ Кудо (Sakura Taisen, Silent Mobius) – а также датой выхода: ноябрь 2004 года. Напротив имен актрис, озвучивающих «татушек», висит заманчивое «Secret». Интересно, что вступительный ролик фильма срежиссирует Синьитиро Ватанабэ (Cowboy Bebop, Animatrix). Тем временем на официальном сайте группы (http://www.taty.ru) появилось сообщение о том, что «в апреле-мае 2004 года планируется премьера полнометражного полуторачасового мультфильма с участием Лены Катиной и Юли Волковой, создание которого уже ведется. Мульт-фильм будет создан по смешанной технологии – анимация и документальное кино. Документальное кино будет производиться в России. Премьера мульт-фильма будет синхронной в России и Японии. Также будет запущен видео- и dvd-прокат». Удивляет сильное расхождение в датах: ноябрь на японском сайте и весна – на нашем. Корреспондент «Банзай!» свяжется с менеджментом группы для выяснения подробностей.

грустно. Прошло несколько лет, и в 1998 году студия Triangle Staff выпустила SE lain, наглядно доказав, что околокомпьютерное волшебство может быть основой не просто для грустных сказок, но и для историй о безнадеге и отчаянии.

Самый внешний слой, однако, сладок и мил – это компьютеры, с которых все начинается. Аппаратная платформа Navi очень похожа на продукт эволюции Apple Mac (сюжет прямо-таки нашпигован намеками на связь между вымышленной Tachibana и Apple – начиная от дизайна компьютеров и заканчивая названиями компаний – «Мандарин» и «Яблоко» соотвественно), и вообще вся компьютерная культура сериала (коктейль из Революции Макинтоша, атмосферы тех самых уютных 486-х в AT-минитауэрах и баек о легендарных хакерах) выглядит как соблазнительно румяное яблочко. Стоит, впрочем, его надкусить, как приманка немедленно покрывается жуткой плесенью всех цветов радуги и заражает все вокруг: пятнадцатилетняя Лэйн Ивакура берется осваивать подаренный папой компьютер, и разбегающаяся волна распада начинает пожирать ее жизнь. Примерно с середины второй серии остается только наблюдать за тем, как героиня по стягивающейся спирали движется к странному unhappy end.

На протяжении тринадцати серий прессинг будет нарастать – сначала Лэйн окажется втянутой в откровенно мистическую историю с электронной почтой с того света и снами наяву, потом у нее на глазах незнакомый парень на дискотеке вышибет себе мозги (сказав, что его заставила Лэйн), потом ее семья окажется фальшивкой, потом фальшивкой окажется она сама. Где-то здесь абсурдность сюжета переваливает через критическую точку, и все проваливается к точке чистого отчаяния. Зритель временно теряет чувствительность и молча наблюдает, как на Лэйн обрушивается вся информация мира, потому что она непосредственно связана с каждой точкой Wired, глобальной компьютерной сети. Параллельно группировка хакеров использует технологическую основу сверхспособнос-

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» разыгрывают бокс-сет Serial Experiments lain (4 DVD). Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 февраля.

Вопрос:

Облик какого компьютера лег в основу Navi, которым Лэйн пользуется в самом начале сериала?

1. 20th Anniversary Mac
2. Apple iMac
3. Apple Newton

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD аниме-сериала «Хеллсинг» получает Антон Бабрович из г. Минска. Прототип графа Дракулы, Влад Тепеш (Цепеш), правил княжеством Валахия.

тей Лейн для реализации одного из самых жутких элементов городского фольклора – компьютерной игры, в которой можно погибнуть по-настоящему. Орден «Рыцарей Восточного Исчисления» нельзя отказать в извращенной фантазии. Как вы думаете, что надо соединить для того, чтобы от виртуальной стрельбы начали гибнуть шестилетние дети в реальном мире? Ни за что не угадаете: подростковую онлайн-RPG Phantoma с крупнокалиберными пистолетами, лабиринтами и плейкиллерами, пространство игры в виртуальные салочки, работающей на сервере детского сада, и, естественно, реальный мир.

В конце концов Лэйн встречает лже-Бога Сети, нечаянно убивает и занимает его место, потому что оказывается истинным Богом. Осознав в этом последнем качестве себя как точку слияния, разрушающего физический и виртуальный миры, она решает проблему, используя свои новые возможности, и добровольно стирает себя из машинной и людской памяти, потому что «нечто существует, только пока о нем помнят, а если событие никто не помнит – можно считать, что оно вообще не произошло». Выясняется, что самоубийство Бога невозможно – он может только быть и наблюдать. Но страдать Бог не обязан. Несмотря на то, что с самого начала она была обречена стать «носителем, осознающим носимое», в финале Лэйн получает возможность сказать призраку своего отца о том, что да, она просто любит людей. Абсурд, спекшийся, спрессовавшийся под собственным весом в бриллиант абсолютного отчаяния, дает трещину и рассыпается в прах. Катарсис.

В заключение немного о субъективных факторах. Даже расписав каждую из тринадцати серий поминутно, нельзя испортить (или облегчить) читателю просмотр. Сценаристы SE lain – виртуозы по части недоговорок и пробелов: сюжет выглядит целостным только в общем виде, «издалека», но при попытке пристального изучения рассыпается на куски, как некомплектная головоломка. Чтобы собрать ее обратно, половину деталей приходится придумывать на месте, а те что есть – перестыковывать заново. Этим вынужден заниматься каждый, кто смотрит SE lain, и, соответственно, каждый обретает свое понимание идей и главной героини, а этот дар иногда слишком сильно ранит, чтобы его нести, но всегда слишком прекрасен, чтобы его бросить. ■

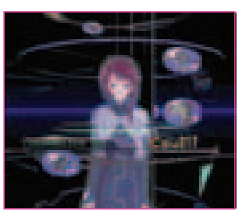
Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ 19 МАРТА BUENA VISTA Japan выпустит 35-минутный сборник клипов Innocence: Ghost in the Shell. DVD для региона 2 будет содержать отрывки из дебютирующего 6 марта одноименного фильма, смонтированные под написанный для картины саундтрек композитора Кэндзи Каваи.

▸ 24 МАРТА ПОЯВИТСЯ в продаже американское DVD-издание шедевра Кацухиро Отомо, Memories («Воспоминания»). Фильм, доступный в широкоформатном анаморфированном трансфере со звуком Dolby Digital 5.1, распространяет вне Японии Sony Pictures – а это значит, что в течение года мы можем ожидать российского релиза картины от компании «Видеосервис», как это было с полнометражным «Ковбой Бибоп».

▸ ЯПОНСКАЯ РОК-ГРУППА L'Arc-en-Ciel исполнила композицию для вступительного ролика второго сезона сериала Fullmetal Alchemist. Напоминаем, что на основе этого приключенческого аниме компания Square Enix выпустила одноменную игру.

NAVI = PLAYSTATION



Вообще-то история Лэйн началась с игры для PS one. Сначала был написан сценарий необычного двухдискового квеста для этой приставки, и только потом автор Тиаки Конака приступил к съемкам сериала. Игра и аниме сильно разнесены сюжетно, в них всего один общий персонаж – сама Лэйн. Раритетный, выпущенный малым тиражом проект для PS one представляет собой интерактивную базу данных, в результате манипуляций с которой игрок выстраивает историю взаимоотношений девочки с психиатром Тоуко, параллельную событиям ТВ-серий (калейдоскоп из видеофрагментов, аудиозаписей и картинок). К сожалению, английского перевода не существует, и без знания японского пройти игру достаточно сложно (не говоря уже о том, чтобы просто ее достать). Подробнее не только об игре, но и о всей вселенной SE lain можно узнать на сайте http://www.lain.ru – этот великолепный русскоязычный ресурс предоставляет практически исчерпывающую информацию о знаковом творении команды Triangle Staff. ■

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)

Детишки выставляют миниатюрных роботов, «ангелов», в бескровных боях друг против друга.

ANGELIC LAYER

Режиссер Хироси Нисикори, 2001

★★★★☆

Поначалу кажется – еще одно «рекламное» аниме в духе «Покемона» и Yu-Gi-Oh, созданное для продвижения одноименной настольной или видеоигры. Но, в отличие от упомянутых сверхпопулярных брендов, действующих игрушек-ангелов в природе не существует – рекламировать тут попросту нечего (глубоко вторичная игра на GBA «по мотивам» – не в счет). На деле Angelic Layer оказывается неожиданной мутацией жанра о «гигантских роботах», где оные роботы

уменьшены до минимума и, как водится, служат лишь декорацией, на фоне которой происходит становление главных героев. Дизайн персонажей от CLAMP и анимация студии Bones предсказуемо хороши, а финал трогателен до слез.

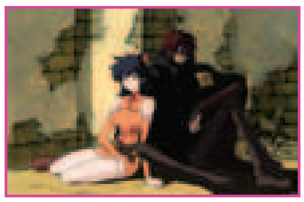
Сравнительно неудачная попытка Square закрепиться на анимационном рынке при содействии

FINAL FANTASY: UNLIMITED

Режиссер Махиро Маэда, 2001–2002

★★★☆☆

студии Gonzo. Публика не очень охотно приняла эту интерпретацию мира Final Fantasy; изначально планировавшийся на несколько сезонов сериал был сокращен до 25 эпизодов. То ли дело в общей детскости сюжета, то ли у прогрессивных зрителей не нашел отклика дизайн персонажей «под старину», то ли оригинальная история сильно уступает сюжетам исхоженных вдоль и поперек игр – налицо факт пусть и негромкого, но все же провала. Тем не менее, мы рискнем поре-



комендовать это аниме каждому настоящему ценителю FF, для которого важно быть в курсе всего, что сделано в рамках любимой вселенной. Пусть история детей, отправившихся в Страну Чудес, мало напоминает знаменитые игры – интерес коллекционеров наверняка вызовет уже то, что она оформлена музыкой, специально написанной небезызвестным Нобуо Уэмацу.

Бывает такое особенное аниме: сериалы про роботов-служанок, рассчитанные на разновозрастных фетишистов.

STEEL ANGEL KURUMI 2: LIPS OF A NEW MASTER

Режиссер Наохито Такахаси, 2001

★★★★☆

Девочка-андроид поступает в услужение к хозяину и попадает в нескончаемый круговорот сексуально окрашенных ситуаций. Обычно это не хентай – скорее, романтические комедии с оттенком фривольности. CLAMP и Gainax удалось вывести жанр на новые высоты с Chobits и Mahoromatic, другие студии предпочитают «вырабатывать» классический канон, создавая «для галочки» истории-пустышки и соревнуясь, у

кого больше эффектных кадров с трусиками. Второй сезон Kurumi как раз такой, и у него все шансы на лидерство: в роли хозяина на этот раз выступает не застенчивый мальчик, а девушка-очаровашка. Глупо, волнующе-прелестно и отчего-то не пошло. Всяко лучше, чем российские эротические квесты.

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

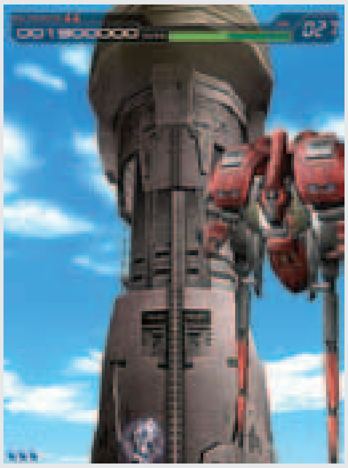
ЮБИЛЕЙ КОНСОЛИ

Российский рынок видеоигр всегда был «вещью в себе». У нас неохотно покупали SNES, не заметили релиза Saturn, странно отнеслись к Nintendo 64 и достаточно долго игнорировали Game Boy. Зато неизменной популярностью пользовались устаревшие консоли вроде NES и Mega Drive, а Dreamcast был воспринят с восторгом. И хотя в магазинах из игр для DC сейчас доступны почти исключительно убогие пиратские «русефекации», до сих пор находятся люди, покупающие себе симпатичную белую коробочку, благо стоит она по нынешним временам копейки.

DREAMCAST ЖИВ! СВЕЖИЕ ИГРЫ НА ПОДХОДЕ...

ХОТЯ ИХ И ОЧЕНЬ МАЛО

Бессмертная консоль от Sega до сих пор живет в сердцах геймеров. Забавно, что в Японии игры для нее расходятся лучше, чем большая часть проектов для Xbox, да и список новых релизов у DC больше. Большая часть из них, правда, представляет из себя анимешные симуляторы знакомств с девочками вроде недавнего Ever17 – The Out of Infinity. Из действительно интересных для западных геймеров проектов следует отметить двухмерный шутер Psyvariar 2 (порт с аркадной системы Naomi) и головоломку Puyo Puyo Fever от Sega. Ходят слухи также о появлении на DC игр SNK vs. Capcom Chaos и Castle Of Shikigami 2. Если же вспомнить о том, что 27 ноября консоли исполнилось пять лет (в Японии она появилась в 1998 году), то получается, что до конца своего жизненного цикла она пусть со скрипом, пусть в полумертвом состоянии, но добралась. Пользовательская же база на данный момент больше, чем и у GameCube, и у Xbox даже без учета консолей, что на момент официальной «смерти» системы лежали на складах и затем были распроданы по дешевке. Конечно, всерьез рассматривать рынок DC как источник дохода никто сейчас не собирается, однако сам факт того, что геймеры упорно не желают признавать «белую коробочку» от Sega мертвой, лишний раз доказывает то, что где-то что-то дватри года назад пошло совсем не так, как могло бы.
Из последних примеров – запуск DREAM ON, полноценного любительского журнала об играх для Dreamcast, что акцентирует внимание на самодельных проектах и проблемах программирования для этой консоли. Добыть первый выпуск, видимо, можно будет с помощью вездесущего интернет-магазина Lik-Sang, руководство которого не оставляет без внимания ни одно из модных веяний тусовки ретро-геймеров. ■



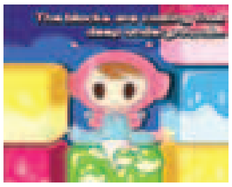
SOUL CALIBUR НА PC? ЭТОТ ДЕНЬ ВСЕ БЛИЖЕ...

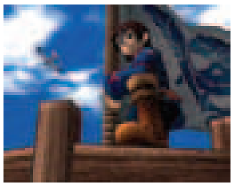
НО ДО НЕГО НАДО ЕЩЕ ДОЖИТЬ

Хотя разработка Icarus, перспективного эмулятора Dreamcast на PC, и заморожена, на смену ему приходят другие проекты. На сайте http://www.felixl.org/ можно обнаружить информацию об альтернативной программе, что пока носит название ChooDo. Занимаются ей авторы FreeDO, эмулятора 3DO для PC. Прогресс пока достаточно слабый, нет ни одного скриншота из реальных игр, однако заявлено, что немалая часть (27%) функций «железа» уже реализовано программно. Что касается скорости, то для эмуляции одного только центрального процессора (Hitachi SH4 200Mhz) по расчетам разработчиков потребуется ориентировочно P4 1.8 Ghz! А ведь им начинка DC отнюдь не ограничивается! Можете себе представить, какая машина потребуется для того, чтобы можно было комфортно играть.
Плохо то, что в отличие от Icarus, здесь не оговаривается явным образом дистанцирование проекта от пиратских игр. Это может вызвать и проблемы с легальностью, и наплыв «эмуламеров», жаждущих побыстрее запустить выкачанный образ диска. История показывает, что нервы у разработчиков отнюдь не железные, и многочисленные письма с требованиями срочно отправить всем и каждому программу, что сможет «открыть файл sonic_adventure2.cdi», вполне могут отбить желание продолжить работу над проектом. ■

ХИТЫ ДЛЯ DC ЖИВЫ!

НО ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО ВЛАДЕЛЬЦАМ КОНСОЛИ



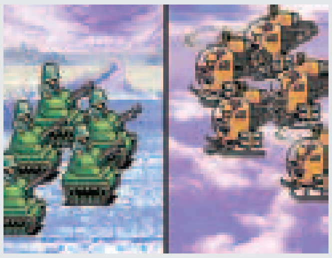


ОТ SEGA

ЛУЧШЕ, ВЫШЕ, БЫСТРЕЕ! ОБНОВИЛСЯ ЭМУЛЯТОР GBA

КАЧАЕМ, ИГРАЕМ

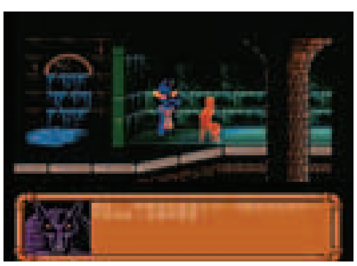
VisualBoyAdvance остается лучшим средством для запуска игр для GBA на вашем персональном компьютере. Казалось бы, совершенствоваться дальше некуда, однако вышедшая на днях версия 1.7 может похвастаться очень длинным списком обновлений – ознакомиться с ним можно на официальном сайте (http://vboy.emuhq.com/). Они касаются как улучшения скорости работы и исправления ошибок в коде, так и добавления новых фич в интерфейс. Конечно, наличие функции автоматической загрузки последнего сейва вряд ли относится к числу первоочередных требований пользователя, однако когда все остальное в порядке, почему бы не заняться рюшечками? Да и такие вещи, как демонстрация в меню загрузки сохраненных состояний времени, когда они были сделаны, исключительно полезны. Интересно, что автор, по-видимому, активно сотрудничает с создателями других эмуляторов портативных консолей семейства GameBoy – в частности, GEST и KiGB. Будь все эти проекты коммерческими – вряд ли бы мы могли рассчитывать на столь же высокое качество, что имеется сейчас. ■



NIGHTSHADE

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Beam Software
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ultra
■ **ПЛАТФОРМА:** NES
■ **ЖАНР:** action
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1992

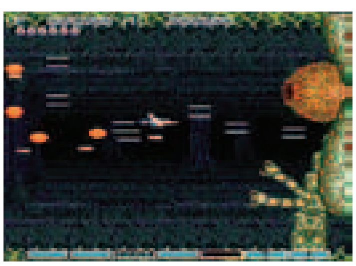
Герой-новичок призван заменить павшего в боя Главного Супергероя! В игре вам придется переключаться между тремя режимами – исследования локаций, боев и «спасения от неминуемой смерти». В первом случае вам нужно подбирать предметы, использовать их и общаться с людьми. В псевдо-3D режиме в духе Double Dragon. А вот с врагами надо драться уже в полном 2D.
Самая инновационная фишка заключается в том, что когда у Nightshade заканчивается линейка жизненной энергии, герой не помирает, а отправляется прямиком в тюрьму Главного Злодея. Там вам придется спастись от неминуемой гибели (например, вас могут привязать к конвейеру, в конце которого герой будет раздавлен или разрублен на куски). Еще одна интересная фича – то, что для продвижения по игре нужно увеличивать свою «популярность», выполняя разнообразные миссии. Начнете вы со спасения потерявшихся котят, и лишь в самом конце получите возможность проникнуть на секретную базу Злодея. Да, к слову, к одноименному проекту Sega игра никакого отношения не имеет. ■



GRADIUS III

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
■ **ПЛАТФОРМА:** SNES
■ **ЖАНР:** action
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1991

Этот классический двухмерный самолетный шутер для SNES наглядно демонстрирует в том числе и слабости консоли от Nintendo – когда на экране скапливается много объектов, игра заметно притормаживает. В остальное же все просто замечательно – вам достается симпатичный кораблик под названием M.A.X., к которому прилагается весьма солидный набор вооружения (шесть категорий по четыре вида в каждом). Управление исключительно удобно, так что вы не растеряетесь даже, когда враги навалятся со всех сторон (что обычно не слишком-то приятно в шутерах с видом сбоку). Сложность традиционно высока, а на преодоление десяти уровней вам даются всего лишь три попытки. Как и положено, вам придется научиться играть, уворачиваясь от каждой пули, коих на экране одновременно может быть несколько десятков. Из важных особенностей стоит отметить удачный дизайн – корабли не теряются на фоне взрывов, выглядят ярко, но солидно, без излишней мультяшности.
Игры серии Gradius в дальнейшем появлялись на Saturn, PlayStation и GameBoy Advance, так что опасений за судьбу популярной торговой марки нет. ■



HAUNTING STARRING POLTERGUY

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
■ **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
■ **ЖАНР:** action
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

Вы – привидение. Ваша цель – напугать членов богатой итальянской семьи до полусмерти, последовательно выжить их из нескольких особняков. Средств для этого – более чем достаточно, ведь герой умеет вселяться в большинство объектов – кровати, люстры, тумбочки, зеркала и даже стены. Пианино вдруг может начать играть мелодию само по себе, людям везде будут чудиться пятна крови и отрубленные руки. Чем лучше сможете напугать их – тем больше поддерживающей ваше потустороннее существование (а также позволяющей ставить ловушки) энергии получите. В случае же если она закончится, вам придется отправиться в подземелье, где игра превратится в более-менее обычный боевик.
Графика в игре используется изометрическая, не слишком продвинутая, но вполне достаточная для того, чтобы получить удовольствие от одной из самых инновационных игр на Mega Drive. Жаль лишь, что сиквелов не появилось, да и идеи интересные так и не были использованы в будущих проектах. ■

КОРОТКО

■ Обновился Snes9x, популярный эмулятор SNES. В нем добавлена поддержка чипа S-DD1 (его использует в частности Star Ocean), улучшена эмуляция DSP-1, SuperFX и SA-1. Скачать его можно на http://www.snes9x.com/

■ Вышла свежая версия GEST, эмулятора GB/GBA Advancex. Официальная страница – http://koti.mbnet.fi/gest_emu/

■ Поклонники сайта Romov.Net, что ныне слился с Emu-Russia (http://emu-russia.km.ru), могут заглянуть на страницу http://www.livejournal.com/community/romovnet/. Там ныне обитают все самые крутые специалисты по эмуляции в Рунете, а также игровые журналисты-консольщики. Рекомендую!

■ Вышла обновленная версия любительского перевода Radical Dreamers (SNES), сиквела популярной ролевушки Chrono Trigger. Лежит она на http://radicaldreamers.sourceforge.net/

■ Появился еще один самодельный проигрыватель MP3 для Dreamcast, загляните на http://imrtechnology.ngemu.com/ . Он может оказаться интересным.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

Этот выпуск Widescreen поистине императорский. Еще бы: Короли и Цари бьются бок о бок против вселенского зла – теперь Средиземье и Древний Египет наконец-то задышат воздухом свободы! В то время, как полубоги вершат свои подвиги, одни простые люди спасают современную цивилизацию от злобных «алиенов», так и норовящих попортить тебе пищеварительный тракт, а другие, укурившись, наблюдают за крушением Берлинской стены из башни танка. Venceremos! – *dN*

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

LOTR: RETURN OF THE KING

РЕЖИССЕР: ПИТЕР ДЖЕКСОН

Смерть проклятому Саурону! Вперед, орлы! За родное Средиземье!

Зло снова обретает силы. Никогда ранее кровавый орочий меч не нависал так низко над древними просторами Средиземья. Зловещий Саурон, собрав несметные черные полчища у стен Минас-Тирита, уже предвкушает близкую победу. Кто одержит верх: чудовищная армия, собранная из троллей, орков, гоблинов и назгулов, или пара хоббитов, крадущихся сквозь дремучие леса и мертвые болота? Скрываясь в горах Мордора, Фродо и Сэм все ближе и ближе подбираются к Огненной горе. Последняя битва, последнее путешествие, последние испытания…

Задание на логическое мышление. Дана цепочка утверждений: «Все хорошее (как, собственно, и плохое) когда-нибудь заканчивается», «Добро в итоге побеждает зло», «Все сколь-нибудь значимые фильмы состоят из трех частей». А теперь, внимание, вопрос: перестанет ли крутиться в гробу Джон Р.Р. Толкиен, когда до него дойдет новость, что Великое Кинопутешествие наконец-то закончилось? Если вы без проблем разрешили эту каверзу, то может быть вы тогда сможете предположить, какими словами покойный профессор филологии мог бы охарактеризовать некоего Питера Джексона?

КАК Я ПОЗНАКОМИЛСЯ С ХОББИТАМИ

Мое знакомство с творчеством JRRT началось почти четверть века назад – именно тогда в маленькие детсадовские ручонки попала замусоленная книжка с веселым человечком и драконом на обложке (отдельное спасибо маме-библиотекарю), чуть повыше которых красовалось название – «Хоббит, или Туда и обратно». Книжка была проглочена за пару дней, оставила неизгладимое впечатление и… была прочитана еще раз (подобное поведение является для автора исключительным, ибо ни одна другая книжка не читалась дважды – кроме, может быть, учебника анатомии, но то уже было в старших классах средней школы. – Прим. автора).
Следующая встреча с героями Рональда Руела Толкиена, оказавшаяся уже гораздо серьезнее, случилась в старших классах (как раз после прочтения уже упоминавшейся «Анатомии») – хипповатый друг, воспитанный на «Драгонз-энд-данджэнз» и помешанный на ролевых играх во всех их ипостасях, реальных и виртуальных, подкинул между делом плотненький томик, украшенный древней вязью, стилизованной под руническое письмо, надписью «Властелин колец» и смутно знакомой фамилией «Толкиен». Передача книги сопровождалась словами «Маст би рэд». «Маст» значит «маст»… После этого были «Две крепости», «Возвращение короля», а еще куча неудовлетворительных отметок по самым разнообразным предметам: вечером чудились назгулы, в лице директора угадывались черты Саурона, а в личный дневник ложились строки, подобные знаменитым «…три – эльфийским владыкам в

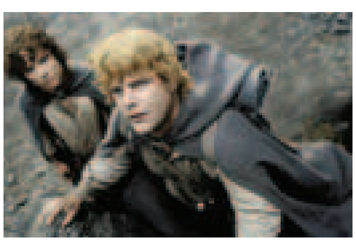
В нормальных природных условиях рост слонов ничем не ограничен. Единственный ограничивающий фактор – мелкие паразиты рода Homo (вид Sapiens, подвид Sapiens).

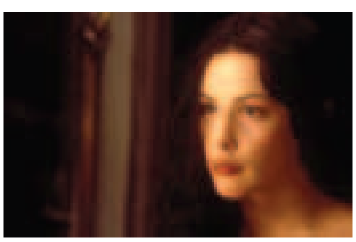
подзвяздный предел...» – иногда выйти из «читательского запоя» бывает сложнее, чем отказаться от употребления тяжелых наркотиков.
В очередной раз с обитателями Средиземья мне удалось встретиться только в начале нового века (осилить «Сильмариллион» не было никаких сил – уж больно он напоминал библейские тексты – «Авраам породил Иакова, Иаков породил Иоанна...». Воистину, чтиво для посвященных. И повернутых). Волна масштабных голливудских экранизаций конца 90-х прошлого века не обошла стороной и эпическое произведение Толкиена. Ходившие долгое время среди «толкинистов» слухи о грядущем киновоплощении трилогии оказались небеспочвенными...

Джексон во время работы над проектом буквально балансировал меж двух крайностей – снять абсолютно «свое» кино или экранизировать трилогию Толкиена «близко к тексту»

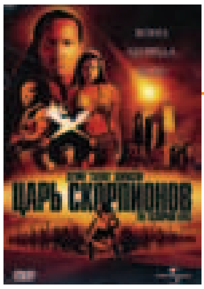
ДЖЕКСОН ПРОТИВ ТОЛКИЕНА?

Разрываемый противоречиями Джексон, во время работы над проектом буквально балансировал меж двух крайностей – снять абсолютно «свое» кино или экранизировать трилогию Толкиена «близко к тексту». Задача режиссера усложнялась еще и тем, что за каждым его шагом следила многочисленная армия «толкиенутых» поклонников: каждая фраза из немногочисленных релизов, любая оговорка актеров или членов съемочной группы мгновенно обмусоливалась на сотнях интернет-форумов. Вердикт, вынесенный задолго до премьеры «Братства», был краток: «Предать анафеме!». Но... Первую часть «Властелина колец» ждал фантастический успех – отдельные злобные критические выкрики просто потонули «во глубине» всеобщего восторга. Не менее громко «открутились» и «Две крепости». Джексон смог найти идеальный компромиссный вариант: аутентичность происходящего на экране (в сравнении с «бумажной» трилогией) он разбавил собственными интересными находками. Однако, эта работа была проведена столь искусно, что человек, незнакомый с книгой, просто не в силах отличить, что было добавлено в киноверсии, а что вырезано. Злые языки утверждают, что «джексоновская отсебятина» с каждой серией становится все «развесистее», а «Возвращение короля» полностью представляет собой «кино по мотивам». Но на то они и злые языки, чтобы... В общем, да здравствует «Король»! ■





Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

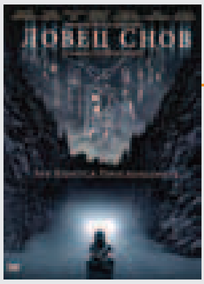


- 2002
- Премьер Мультимедиа
- анаморф 2.35:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (англ)
- субтитры (рус/англ)
- бонусы: на съемочной площадке, аудиокомментарии, фильмы о съемках

Царь скорпионов
The Scorpion King

Режиссер: Чак Рассел

Чего только не пророчат Дуйэну Джонсону, чего только не говорят о нем? Он и замена стареющему Шварценеггеру, он и современная звезда фэнтези-фильмов, он и самый атлетично сложенный секс-символ Голливуда. Не много ли эпитетов для актера с не такой уж долгой жизнью в кино? Но «Скала» снова доказывает, что давно уже вырос из штанишек «би-муви» и готов к покорению новых киновысот.
Когда «Мумия» была маленькой… Нет, не так. Когда великие египетские пирамиды существовали только в проекте… В общем, в незапамятные времена, когда жрецы поклонялись священному Сириусу, а плодородная долина Нила была центром цивилизации, свирепый и кровожадный Мемнон (Брэнд) пришел войной на древние царства. Безжалостные орды опустошали города, сея страх, смерть и разрушения. И только более мощная Сила смогла остановить это зло. Наемный убийца Матей становится великим Царем, защитником слабых и беззащитных – DVD «Царь скорпионов» демонстрирует силу и мощь Дуэйна «Скалы» Джонсона во всей красе – картинка размерности 2.35:1 и пятиканальный дубляж на этом издании просто превосходны. Маст би вочт! ■



- 2003
- Премьер Видеофильм
- анаморф 2.40:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус/англ)
- бонусы: интервью с Кингом, фильм о спецэффектах, вырезанные сцены и альтернативная концовка

Ловец снов
Dreamcatcher

Режиссер: Лоуренс Каздан

Злу удается проскользнуть. Причем попадает оно в этот мир несколько грязным способом, мягко говоря, в обход принятых норм морали и этики. Ничего не подозревающая пятерка закадычных друзей оказывается втянутой в противостояние с неземным разумом. Наделенные паранормальными способностями друзья выполняют совсем неожиданную для них миссию – спасают Землю от тотального уничтожения.
Ирония и черный юмор с преобладающей анально-фекальной темой – вот «заварка» для свежего фантастического хоррора. Ни Стивен Кинг, по роману которого Каздан снял фильм, ни Лоуренс Каздан, снявший фильм по роману Кинга, по-видимому, даже и не пытались хватать каштаны из огня – «Ловец снов» – отнюдь не шедевр киноискусства и даже вряд ли претендует на лавры «ужастика» года. Но, извините, если вас два часа держат в постоянном напряженном ожидании «чего-то такого» – не мастерство ли это? И «чертики из табакерки» выскакивают в самый подходящий момент, причем все сто двадцать с лишним минут и в неограниченных количествах. Рекомендуем смотреть поздней зимней ночью в одиноком, затерянном в лесу, домике. ■

- 2001
- CP Digital
- 1.33:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (рус)
- субтитры (рус)
- бонусы: анонсы и фильмографии

Солдаты Буффало
Buffalo Soldiers

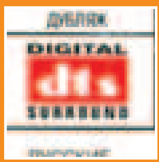
Режиссер: Грегор Джордан

Чем, кроме «служения отечеству», можно заняться в армии? Можно ли извлечь из скучного пребывания в военном городке максимум пользы? Как превратить рутинные учения в феерическое зрелище? – Рядовой Элвуд! – Да, сэр! – Отвечайте на поставленный вопрос, солдат! – Есть, сэр! Служба в армии должна приносить радость и удовольствие, сэр! Каждому солдату нашей доблестной части предлагается возможность хорошо заработать на торговле оружием и наркотой, а чтобы скрасить серые армейские будни, существует масса «особых способов», сэр! Попробуйте, например, езду под героином на тяжелом танке, сэр!
…Берлинская стена вот-вот рухнет, Европа на грани революционных преобразований, а жизнь на одной из американских баз в Западной Германии протекает в соответствии с вымышленным диалогом: солдаты готовят в казарме «порошок», командный состав пребывает в расслабленном неведении, а местные авторитеты охотно скупают «Стингеры» – российские вояки отдыхают! Незаметно проскочивший отечественные киноэкраны фильм «Солдаты Буффало» неплохо смотрится в домашней обстановке на DVD – едкая, злобная сатира на армию и жизнь вообще (не путать с «ДМБ»-клонами!). ■

DVD-ЛИКБЕЗ

Если ты уже не помнишь, как выглядят обычные видеокассеты, вовсю наслаждаешься «авишками» и начинаешь присматриваться к дискам с заветной надписью «DVD», то эта колонка для тебя.

Поначалу кажется, что злобные буржуи придумали их для того, чтобы основательно запудрить тебе мозги. Однако, не все то плохо, что нарисовано на футляре с DVD – продолжаем расшифровывать пиктограммы, которые в изобилии «водятся» на DVD-коробках.



Формат звука, созданный компанией Digital Theater System. Считается, что DTS конкурирует с системой Dolby Digital, хотя технологии лежащие в их основе весьма схожи. Спецы утверждают, что DTS использует меньший уровень сжатия цифровой информации и обладает более низким уровнем басов. Однако лишь натренированное ухо способно отличить звуковую дорожку, записанную в DTS-формате, от аналогичной в DD.

…но не смертью храбрых. Phase Alternation by Line (сокращенно PAL) – формат вещания цветного телевидения. Принят в странах Европы, в Австралии, Китае и частично в Южной Америке. Технические характеристики: 25 кадров в секунду и 625 строк в кадре. В настоящее время проблемы с воспроизведением различных видеостандартов в силу мультиформатности современной аудио-видеоаппаратуры практически разрешены, но… спокоен тот, кто предупрежден.

Соотношение сторон, с которым записано видеоизображение. Иными словами, надпись типа «X:Y», говорит о том, что этот диск будет идеально воспроизведен на телевизоре (или другом средстве отображения видеоинформации), высота и ширина которого соотносятся как X к Y. Вообще, тема соотношения сторон (или aspect ratio) в кинематографе и телевещании достаточно интересна, но и не менее сложна. Поэтому ограничимся лишь возможностью практического применения этих «магических формул». Соотношение сторон 4:3 (или 1.33:1) – формат экрана обычного телевизора – смотри диск на своем любимом «ящике» и не напрягайся. Формат 16:9 (1.85:1) без проблем воспроизводится на современных широкоформатных телевизорах. DVD-картинка с соотношением сторон 16:9 на обычном 4:3-телевизоре будет либо обрезаться слева и справа, либо автоматически «подгоняться» под него – вот откуда берутся черные полосы сверху и снизу. А вот 21:9 (2.35:1), иногда называемый PANAVISION или SCOPE, является стопроцентным киноформатом. При воспроизведении фильмов, записанных с соотношением сторон 2.35:1, «траурные ленты» обрамляют изображение даже на широкоформатных телевизорах. ■

Златогорье 2
Холодные небеса
Равновесие Светлых и Темных сил вновь нарушено!
Победа послушника Храма Великих Героев над Чернобогом привела к катаклизму огромной разрушительной силы.
Мощный взрыв уничтожил находившийся в жерле вулкана замок Чернобога, а герой оказался
на маленьком острове в снежной стране Альберии. Теперь послушнику светлоградского храма
предстоит начать долгую дорогу домой... и восстановить Великое Равновесие!
BURUT
CREATIVE TEAM
© 2003 «Burut» All rights reserved. © 2003 «Руссобит Паблишинг».Все права защищены. Изготовлено в России.
Издатель «Руссобит Паблишинг» e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61, Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**

Полугодовая призовая подписка достается Станиславу Нику – не столько за лестные слова в наш адрес (хотя внимать комплиментам мы ох как горазды), сколько за поразительную прозорливость в изложении собственного видения встречи Нового Года в стенах редакции.

— ВАША РУМЯНАЯ СНЕГУРКА

СТАНИСЛАВ НИК

В офисе будет сверкать разноцветными огоньками среднего размера елочка, на каждом празднично украшенном мониторе будут висеть чулки для подарков. Алекс Глаголев в наряде Деда Мороза будет с веселым видом разгуливать среди офисных столиков и разпихивать в чулочки грецкие орехи, заботливо завернутые в блестящую обертку. Валерий Корнеев, напялив костюм Снегурочки с припудренными румянцем щеками и подведенными тушью ресницами будет с умиленно-анимешным видом приставать к обитателям редакции и бесплатно раздавать футболки с надписями «Аниме forever» или «Хочу японскую подружку», попутно призывая всех под знамена «Банзая». Александр Щербаков с подавленным видом будет вышагивать туда-сюда от окна к двери вспоминая свой почивший CD-плеер, проклиная все на свете и бубня себе под нос,что игры – зло и время от времени требуя от Деда Мороза возмещения ущерба. Но новогоднее настроение возьмет вверх, и уже повеселевший Щербаков спляшет вокруг елочки! Алик Вайнер, пытаясь все-таки, закончить начатую на прошлой неделе работу над обложкой первого январского номера в очередной раз уронит многострадальный монитор на пол, схватится за голову, плюнет на все, сфотографирует Деда Мороза вместе со Снегурочкой и представит получившееся фото как материал для будущей обложки. Михаил Разумкин, в очередной раз разметав всех соперников в Soul Calibur II, с чувством глубокого удовлетворения от содеяного откинется на спинку стула и с гордым видом будет наблюдать за каламбуром! Толя Норенко в костюме зайчика-побегайчика начнет прыгать среди столов, загроможденных совершенно ненужной макулатурой, кидаясь дисками и, видимо, пытаясь набросить их на торчащие из стакана-подставки карандаши на столе Алика. Костя Говорун наконец-то закончит работу над обновлением сетевого форума и пойдет примерять подаренный ему благодарными посетителями сайта «Страны» костюм Бэтмена-Админа! Юрий Воронов выложит на CD и DVD новогодние обращения к читателям всех создателей журнала! Великая и ужасная (в хорошем смысле) арт-группа LAMP во главе с Евой Соулу разрисует стены редакции разноцветными полухентайными рисунками и будет водить хороводы вокруг елочки, Александра Щербакова и Михаила Разумкина под музыку группы Luna Sea! Юрий Поморцев, зайдя в офис, потребует от всех соблюдения порядка, пальнет из хлопушки и, улыбаясь, с официальным видом подарит всем по пресловутому грецкому ореху в блестящей обертке! Сергей Лянге и Леонид Андруцкий снова будут бездельничать, посмеиваясь над нерасторопностью молодежи! Сергей Овчинников решится высунуть на улицу нос, но увидев Кшишека Роботова с диким криком влетит обратно в редакцию, забъется под стол и будет сидеть там до боя курантов. Случится чудо! Кшишека наконец-то пустят внутрь священной обители и вознаградят за маниакальное стремление попасть на огонек целой горой книжек Алекса Глаголева!
А потом наступит Новый Год! Обитатели редакции дружно соберутся в круг, вынут из-под стола заботливо прикупленный кем-то ящик шампанского, достанут с полок хрустальные бокалы, чашки, кружки, выслушают обращение президента «Страны» Дмитрия Агарунова и под бой курантов поднимут тару с шампанским в честь Наступающего!

Говорят, как встретишь, так его и проведешь. Так вот, пусть в новом году «Страна» не потеряет таких талантливых и трудолюбивых людей, какими Вы являетесь! В связи с этим, от лица самого себя и, я думаю, от лица всех читателей «СИ» хочу поблагодарить всех журналистов «Страны» за их терпение, трудолюбие, настойчивость,упорство,безграничный талант, фантазию и красоту! Вы самая лучшая команда!

Желаю вам, чтобы вы сохранили себя, сохранили свою целостность и остались дружным, неунывающим коллективом! С праздником Вас! И всех с праздником!
С НОВЫМ ГОДОМ!!!

stas_fly@front.ru

От лица всей редакции, сдающей этот номер в печать сегодня, 24 декабря 2003 года – огромное-преогромное СПАСИБО! Постараемся отпраздновать точно так, как вы тут рассказали!

E.L.F.

Здравствуй, «Страна Игр»! Здравствуй, А. Купер! Перейду сразу к делу. У меня есть два вопроса, первый относится к ведущему рубрики, а второй непосредственно к «Стране».
1) Уважаемый А. Купер, в 23 номере вы в рубрике «Спец» рассказывали о играх, основанных на шедеврах Профессора. Немалую часть этого рассказа заняли игры, так сказать древние, некоторые даже древнее меня. Так вот, где вы о них узнали, скажите плизззз, где их можно из инета скачать, или как я уже сказал где вы эту информацию достали.
2) Дорогая «Страна Игр» и все, кто ее создает. Скажите почему у вас нет рубрики Widescreen, куда она делась? Я думаю появление ее принесет только пользу. Вот к примеру, я не покупаю журналы посвященные этой теме, не стоят они того, но вот знать, что новое появилось это полезно. Лист, два точно не повредят. Да, кстати, не могла бы вы поменять фотографию Полосатого в его рубрике(в самом начале)? Вставьте что-нибудь новое, а то это фотка уже многих бесит на протяжении многого времени.
Дозвидания.

lightelf@mtu-net.ru

В процессе подготовки материала об играх по произведениям Толкиена пришлось перерыть огромное количество разрозненных страниц и сетевых архивов, добывая информацию по крупицам и постепенно формируя общую картину. В качестве обязательных к посещению я бы порекомендовал два сайта под одним и тем же названием Tolkien Computer Games (http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/ и http://old.the-underdogs.org/Rings.htm/). Некоторые классические игрушки для PC, ZX Spectrum, Commodore 64 и других компьютеров можно скачать прямо оттуда, за другими придется отправиться в путешествие по обширным каталогам ссылок, которые предоставляют нам авторы обоих ресурсов.
Ситуация с Widescreen у нас разрешилась положительным образом, а вот сиятельный лик Полосатого поменяем тогда, когда его обладатель найдет свободную минутку, чтобы замереть для камеры. Носится, понимаешь, весь в делах...

FORGOTTEN

Привет, GameLand!
Меня смущает рвение наших фирм паковать все в jewel'ы, это очень тормозит развитие сбалансирован-

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

ного рынка (ну кто, кроме НАСТОЯЩИХ ценителей, будет покупать коробку, если рядом лежит стоящий раз в семь дешевле jewel-вариант?). Кроме того, jewel практически стирает для непросвещенного геймера разницу между лицензией и пираткой (недавно я видел «полную русскую версию» UT2003, нагло косящую под диски от «1С»). Да, сейчас на рынке игровых продуктов такая ситуация, что исчезновение jewel'а и, как следствие, подъем цен на лицензионную игровую продукцию может привести к новому расцвету пиратства. Но ведь есть альтернатива... Хитовые игры поначалу продавать в DVD-боксах, позже перейти на коробочный вариант. И ГЛАВНОЕ!!! Начать вкладывать в коробки больше БОНУСОВ!!! Об этом подробнее: на часто задаваемые вопрос «зачем тебе эти побрякушки?» я отвечаю так. Для чего ты покупаешь дорогущие джойстики, рули и прочие монструозные приспособления? Для пущей реалистичности, погружения в игру? А как добиться реализма в RPG или RTS? Повесить на стену карту игрового мира, нацепить на шею медальон как у главгероя, надеть футболку с эмблемой этой игры! Ух. Продолжать тему можно сколько угодно, но я понимаю, что количество страниц в «Обратной связи» ограничено (а вдруг напечатаете!), и приходится заканчивать письмо.

P.S. Для тех, кто не понял JEWEL MUST DIE!!!

forgotten104@list.ru

Здраво подмечено насчет дополнительной градации погружения в ролевую игру через предусмотренные создателями приятные безделушки. Если пользоваться аналогией, то издания обеих частей Lunar для PS one делали из геймеров настоящих водолазов-глубоководников. Сейчас, правда, западные издатели предпочитают поменьше рисковать с бонусными комплектациями. Другое дело Япония – вот где настоящий рай для фэна RPG. Чтоб мы так жили.

ДАНИИЛ ФАДЕЕВ

Привет! Про российскую игровую индустрию ходит много разговоров. Но на самом деле ее состояние на данный момент напоминает раздробленность древний Руси. Да, можно сказать, что за последние 5 лет ее состояние улучшилось. Но сравните ее нынешний облик с США, Европой, Японией и т. д. А ведь Россия раньше входила в восьмерку развитых стран. Но есть способ значительно поднять нашу индустрию – это объединение таких компаний, как «Акелла», «1С», «Бука», «Нивал» и других в единую корпорацию или партию геймеров. Это сразу повысит нас в глазах западных компаний, покажет им, что у нас развитая игровая индустрия. Также это позволит заняться производством собственного железа, например можно сделать приставку, а еще лучше портативную консоль.

Если цены на игры будут небольшими, это позволит ее запустить в Китае и других странах мира. Также можно будет легко справиться с пиратством, но желательно не сажать пиратов, а брать к себе на работу, так как среди них много талантов. Это позволит увеличить количество локализированных игр! Особенно для консольных проектов. А это способствует увеличению консольного рынка. Можно будет разрабатывать несколько мультиплатформенных проектов. Как было б хорошо, если бы «Корсары 3» вышли на PS2, а еще на GBA можно создать какой-нибудь морской симулятор и выпустить на них кучу других русских игр (конечно, качественных). Объединение компаний выгодно всем, в том числе нам геймерам.

P.S.: Одного DVD мало, надо два. Или добавлять второй хотя бы раз в месяц. И уделяйте больше места приставкам, а то компьютерных журналов и так много.

inkvizitor_2002dan@rambler.ru

Уважаемый Даниил. Спасибо за то, что не пожалели красок, живописуя картину развития индустрии на отдельно взятом участке суши, но предложенной вами утопии есть один серьезный недостаток. Вы предлагаете сформировать монополию. А монопольное господство на рынке, как правило, ни к чему хорошему не приводит. В таких условиях затухает конкуренция, в том числе и в области ценообразования – поэтому геймеры от этого точно не выиграют. И даже

при нашем богатом воображении сложно представить разовое объединение стольких конкурирующих компаний. А вот в третьих «Корсаров» на PS2 поиграть мы бы тоже не отказались.
В вопросе комплектации журнала DVD я вас полностью поддерживаю. Думаю, большинство коллег согласится выпускать специальное расширенное издание каждого номера на четырех DVD – чем мы, в конце концов, хуже Питера Джексона с его хоббитами? Другой вопрос, кто все это добро сможет регулярно покупать? Правильно., мало кто. Поэтому пока российская экономика не сделает решительный рывок, в результате которого возрастет покупательная способность населения, выходить нам с одним DVD. Вы уж войдите в положение, не обессудьте.

АЛЕКСЕЙ МУХАММАДДЕЕВ

Здраствуй, «Страна»!
Я недавно по уши ушел в великолепную RPG Star Wars: Knights of the Old Republic, и все свободное от дел время как пришибленный бегал по всем планетам этой замечательной игры, прошел почти все(!) квесты и получил совершенно уникальную экипировку; хотя я пишу не ради того, чтобы показать насколько я крут- а лишь ради того чтобы поделиться впечатлениями и задать несколько вопросов. Начнем с начала. SW:KOTOR – действительно RPG года. Такую радость от подобного рода игр я получал лишь при прохождении очередной Финалки на PS2. Совершенно гениальная игра! Возможность выбора – вот то, что отличает ее от полчищ других представительниц жанра (сам я выбрал темную сторону Силы). Да и не только это. Великолепные боевые сцены, увлекательные беседы, логические задачи и классная графика, все это тут можно найти. Короче всем, кто не играл – настоятельно рекомендую, особенно ценителям RPG. Пора перейти к вопросам:
1)Существует ли продолжение у игры Transfer Student?
2) Где в сети можно заказать игры подобного рода и какие лучше?
3) Есть ли у Call of Duty аддоны?
4) (лично А.Куперу) Где можно найти твои рисунки кроме как на http://www.lamp.otaku.ru?
Заранее спасибо!

lexusamg@mail.ru

Похвалы в адрес SW: KOTOR стали настолько общим местом, насколько общим местом в свое время были нелестные отзывы на камероновский «Титаник». Впрочем, KOTOR (как и «Титаник», если на то пошло) – вещь действительно великолепная.
Что касается вопросов, то:
1. Нет, прямого сиквела Transfer Student не существует. Зато в мире немало других хентайных игр, ага. И мы их регулярно путаем.
2. Если устроят англоязычные обзоры игрушек со ссылками на онлайновые магазины, то вполне подходящий справочный ресурс – сайт Hentai Neko (http://www.hentaineko.com/).
3. Пока нет, рановато еще.
4. (зловещим шепотом) Изредка – прямо здесь, в «СИ».

РЫЦАРЬ, КОТОРЫЙ ГОВОРИТ «НИ»

Приветствую, редакция. Я рыцарь, который говорит «НИ» (никто, кто слышал это слово, не выжил), хранитель священных слов «НИПЕД» и «НИБОМ». К делу. DVD это, конечно, хорошо, но половина из заявленных на вкладыше материалов туда почему-то не попадает, за это вам персональное НИ! Дальше идет ваш постер. Вы продвигающие японскую культуру в массы, как же вы могли поместить на постер «В поисках Немо»? За это два НИ с выговором!
Так. С критикой закончили, перейдем к...
Пиратство. В нашей Big Ass под кодовым названием «Пятигорск» живут, в основном, Васи (Standart Human Unit, далее просто «Вася»). Это из тех, кто любит «Контру» (не «КОнтру», а «КонтрУ»!) и NFS, «Бригдау» и «Бумера», и не любит всего остального (тройное НИ им всем!). Так вот, Васи не видят никакой разницы между пиратской и лицензионный продукцией. Как- то раз я предложил одному из них дождаться локализации, за что получил недоумевающий взгляд: «А нафиг она мне нужна?». Смею предположить, что подобных Вась в Российской Аномалии большинство (к столицам это не относится), и как они будут покупать PC-шные боксы от «Софт Клаба» за 600р.и англоязычные игры на консоли за 1500 (ладно, Platinum – за 1000) рублей? Нет, они пойдут на местный рынок к добрым дядям с попугаями и дисками за 70 (PC) и 120 (PS2) рублей. Да, кстати, у нас в Универмаге (государственный торговый центр) на одной полке стоят PS2-диски за 1500, на другой за 120 – куда пойдет Вася? Тут уже никакие прокаты не помогут, все дело в менталитете. Менталитету – НИ! Хотелось бы задать пару вопросов.

1)Кто локализует сагу о похождениях моих коллег, Рыцарей Старой Республики; и когда я смогу увидеться с ними?
2) Evangelion: Death (НИ!) и Evangelion:Death & Rebirth это разные вещи?
3) Стоит ли заказывать Final Fantasy: Unlimited?
4) Будет ли в этом году аниме-фестиваль. в Воронеже, и если будет, то когда?

ЗаSIM откланяюсь, да сНИзойдет на вас благословенье!

GratMoaning@yandex.ru

1. На данный момент сообщений о локализации SW:KOTOR не поступало.
2. Второй фильм включает в себя первый.
*3. См. «Банзай!» в этом номере. Unlimited – сериал для **очень** больших фанатов Final Fantasy.*
4. Конечно, будет. Ориентировочно – весной. Подробности мы опубликуем.
И передавайте привет храброму сэру Робину, о благородный сэр рыцарь.
*Мы тоже обожаем «Монти Пайтона». **НИ!***

ЛАВРЫ И ФАНФАРЫ! ШИК-БЛЕСК-КРАСОТА!

Сегодня мы подводим результаты двух конкурсов «СИ», где разыгрывались призы от фирмы «1С» («Страна Игр» № 20(149) и компании SoftClub («Страна Игр» № 22(151)). Несмотря на достаточно высокую сложность вопросов и тот факт, что правильных ответов оказалось не так уж и много, мы, выбирая победителей, прежде всего обращали внимание на интересность и необычность ваших писем – все-таки и призы, согласитесь, очень неплохи. Наши призеры постарались на славу, и хотя подвиг Corite повторить не удалось никому, нынешние счастливчики вполне достойны причитающихся им призов! Итак, победителями становятся:

Ладанов Алексей из города Белгорода,
Ванькаев Санал из Элисты,
Качурина Ольга (к сожалению, указан только e-mail),
Коротаев Алексей,
Серяков Егор из Москвы,
Юркин Роман из г. Владивостока,
Варламов Михаил из Москвы.

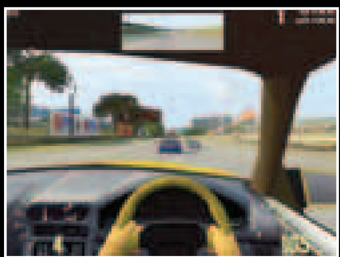
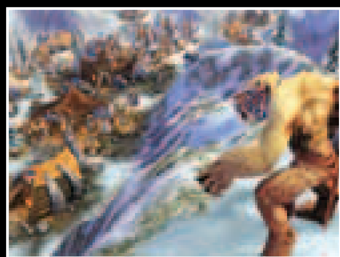
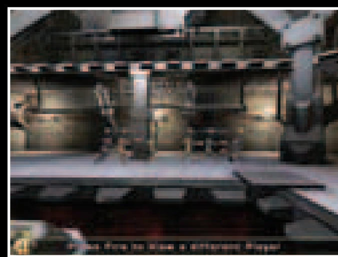
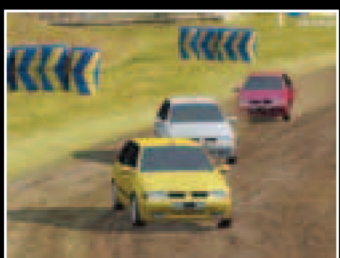
DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

LIVE FOR SPEED
Новая версия бесплатного спортивного автосимулятора с возможностью многопользовательской игры. Игру отличает замечательная графика и реалистичная физическая модель, а ведь работали над ней всего несколько человек.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
Интересная смесь ролевой и стратегической игры, выполненная на трехмерном движке, хорошо зарекомендовавшим себя в такой игре, как Aquanox. Из интересного – необычная ролевая система и очень удобная реализация управления войсками.

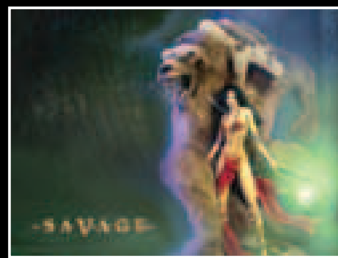
UNREAL 2 XMP
Рождественский подарок от разработчиков игры. Бесплатный довесок, внедряющий в такую откровенно сингловую игру, как Unreal 2 богатые мультиплеерные возможности. Все радости, вроде кучи новых карт и дополнительных моделей для игроков в комплекте.

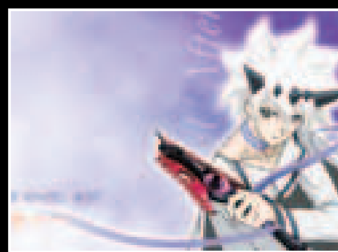
А ТАКЖЕ: Deimos Rising, Massive Assault

ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ОБОИ, ИЛЛЮСТРАЦИИ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



КИБЕРСПОРТ

- Challenge Promode Arena версии 1.11
- Лучшие демки по Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike

ПАТЧИ

- Alien Shooter (русская версия)
- C&C Generals: Zero Hour
- DeusEx 2
- Firestarter (русская версия)
- Halo
- IGI 2
- Railroad Tycoon 3
- Venom
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Казаки
- Смертельные Грезы
- Златогорье 2

БОНУСЫ

- Tekken Fan Art
- Скины для winamp 2 и winamp 3

ДРАЙВЕРЫ

- ForceWare 53.30

МУЗЫКА

- Test Drive Off-Road

СОФТ

ACDSEE 6.02
Последняя версия самой популярной программы-смотрелки для медиа-файлов. Традиционно, с каждой новой версией обрастает все большим количеством функций, вроде редактирования изображений и работы с цифровыми фотоаппаратами.

CLIP MATE
Удобный менеджер буфера обмена, позволяющий хранить в буфере сразу несколько объектов. С его помощью вы сильно облегчите себе работу, особенно если плотно используете одновременно несколько программ.

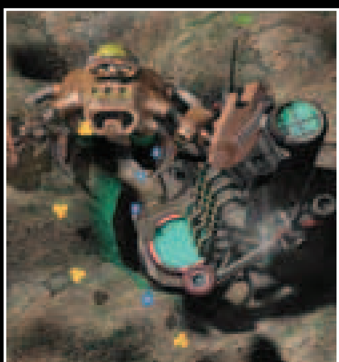
А ТАКЖЕ: All Sound Recorder, Avant Browser, Data CD, Ejay Music Director, Native FM-7, Foobar Player, Mozilla 1.6b, Nero Burning Rom 6.3, SysTrayX, The Bat Christmas Edition, Virtual CD 5.0.3, Winamp 5.0 Full

EJAY MUSIC DIRECTOR
Продукты серии Ejay все больше становятся похожи на профессиональный музыкальный софт. Music Director - практически полноценное средство для создания музыкальной композиции и синхронизации ее с собственным видеоклипом. При этом реализовано все как всегда очень понятно и доступно для понимания даже неопытному пользователю.

DVD

SHAREWARE

- Astroraid
- Atomaders
- Bouncy Ball
- Crimsonland New
- Lightspeed
- Mage Bros
- Pac Shooter
- Poltrix
- Poltrix
- Poltrix
- Water in Fire



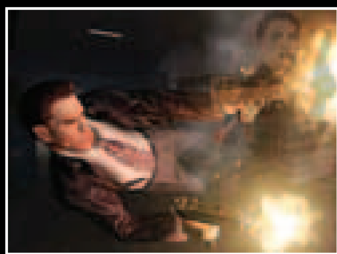
МОДЫ

MAX PAYNE 2 MOD PACK

Огромная пачка самых разнообразных модификаций для финского суперхита, а также дополнительные карты, новое оружие и всяческие полезные программы.

THE SIMS: НОВЫЕ КОМПЛЕКТЫ МЕБЕЛИ

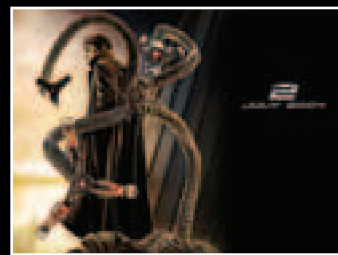
Наборы различной мебели на любой вкус и цвет для все еще любимых в народе The Sims, всем фанатам и сочувствующим посвящается.

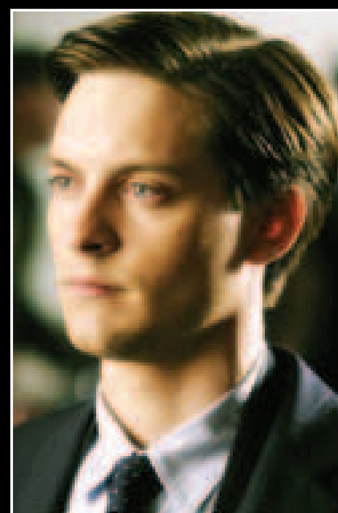


А ТАКЖЕ: Age of Mythology: карты и сценарии, Civilization 3: модификации, Dungeon Siege: Elemental Mod, GTA: Vice City: машины, карты, модификации, HALO: Blood Gulch Mod, Jedi Knight II: модификации, Mafia: модификации, автомобили и программы, Neverwinter Nights: лучшие модули, Stronghold: дополнительные карты, «ИЛ-2 Штурмовик»: кампании и скины для самолетов.

WIDESCREEN

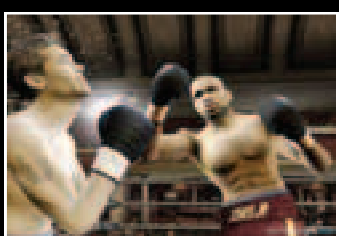
- The Ladykillers
- Spider-Man 2
- Zatoichi

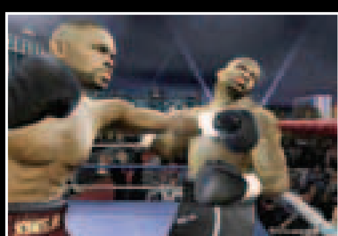




ВИДЕО

- Fight Night 2004
- Hitman: Contracts
- Onimusha Buraiden
- Spy Hunter 2
- WWE SmackDown! Here Comes the Pain
- Urban Freestyle
- Dinasty Warrior 4
- Ratchet & Clank: Going Commando
- Ghost Hunter
- Onimusha 3
- Nightshift
- AMV
- Видео к рубрике Банзай!





НА ЧЕМ МОЖНО ПРОИГРЫВАТЬ НАШ DVD?

Наш DVD читается не только на PC, но и на PAL-версиях приставок PlayStation 2 и Xbox, а также DVD-плеерах. Чтобы диск читался на Xbox, вам понадобится пульт ДУ, без пульта эта приставка не играет диски DVD-Video.

ЧЕМ ЭТО ХОРОШО?

На нашем диске вы найдете продолжительные видеоролики, посмотрев которые сможете составить практически полное впечатление об игре. Также – эксклюзивные рекламные трейлеры игр, которые вы не найдете больше ни на одном из дисков или сайтов. И все это – в DVD-качестве.

ЧТО БУДЕТ ПОЯВЛЯТЬСЯ НА ДИСКЕ В ДАЛЬНЕЙШЕМ?

Рубрики «Банзай!» и Widescreen будут получать все большее освещение в DVD-Video-части, а вскоре появится на постоянной основе рубрика «Anime/Game Music Video».

В ПРОДАЖЕ С 14 ЯНВАРЯ

COVER STORY

ЭКСКЛЮЗИВ ИЗ ПЕРВЫХ РУК!

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

КОШМАРНЫЕ РЕАЛИИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ В НОВОМ КРОВАВОМ ТРИЛЛЕРЕ ОТ EA! ПЕРЛ-ХАРБОР БЕЗ БЕНА АФФЛЕКА!!

ОБЗОРЫ

Call of Duty, The Temple of Elemental Evil, Railroad Tycoon 3, Prince of Persia - The Sands of Time, Knights of the Old Republic, Final Fantasy XI , Space Colony, Lord of the Rings: Return of the King, Lord of the Rings: War of the Ring, Талисман, Apocalyptica, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Hegemonia: The Solon Heritage, Need For Speed: Underground, Worms 3D, Empires: Dawn of the Modern World, Age of Mythology: The Titans, NASCAR Thunder 2004, No Man's Land, Neighbors From Hell, UFO: Aftermath и другие!

TECH

Тестирование: 12 дисководов для записи DVD. Сделай сам: Настраиваем BIOS, RAID-массив на дисках Serial ATA. Первый взгляд: TDK Tremor S150, Sanyo PLV-Z2, Nostromo SpeedPad n50, Saitek X45 Digital Joystick & Throttle. Новости

А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, Игровая Альтернатива, топ 20, Pipeline и т.д.

(game)land

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

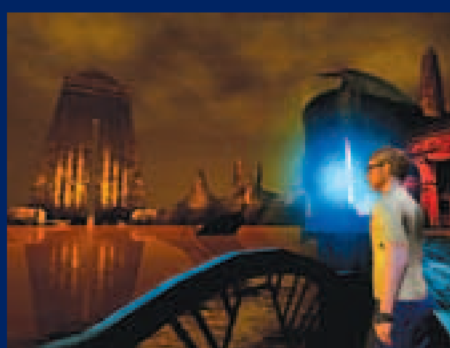
/В продаже с 4 февраля 2004 года!/

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Европейская версия игры уже на подходе, а журналистам удастся ознакомиться с ней раньше простых смертных. Насколько трехмерная Castlevania оправдала ожидания геймеров, стоит ли сравнивать ее с провальной Devil May Cry 2? Главный специалист по вампирам и их истребителям расскажет нам все о новом громком проекте от Konami.

URU: AGES BEYOND MYST

Когда-то сериал Myst был лицом жанра квестов. Прошли годы, любителей логических загадок становилось все меньше, и игры, предназначенные специально для них, появлялись все реже. Но не все так плохо, ибо кроме третьей части Broken Sword на свет появился и сиквел Myst. Как обстоят дела с мультиплеерным режимом, насколько сохранился в игре дух серии? Все это нам и предстоит выяснить.



SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Настоящая фэнтезийная стратегия с массированным использованием магии, – что может быть приятнее сердцу поклонника компьютерных игр? Великолепная локализация от «Руссобит-М» – что еще нужно российскому геймеру? Ну разве что качественный геймплей, который сейчас активно изучает ваш любимый автор Виктор Перестукин.

KILL.SWITCH

На PlayStation 2 не так много «серьезных» трехмерных шутеров, так что появление проекта от Namco пришлось как нельзя кстати. Нам обещают совершенную систему боя, где от геймера потребуются навыки, схожие с теми, что реально применяются реальной жизни. Вам придется мгновенно адаптироваться ситуации и принимать критичные для жизни персонажа решения. Но насколько это интересно владельцам игровых консолей?

NOVALOGIC: СВЕЖАЯ КРОВЬ

В ближайшей «Стране Игр» вас ждет увлекательный рассказ о поездке в английскую штаб-квартиру компании «NovaLogic», готовящую к выходу два горячих проекта: продолжение Delta Force Black Hawk Dawn под названием Team Sabre и совершенно новый тактический командный шутер Joint Ops. Информация из первых рук и только для вас!

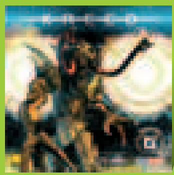
Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

PC ИГРЫ РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА!

КАЖДОМУ ПОДПИСЧИКУ ПОДАРОК!

ОДНА ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ИГР НА ВЫБОР:

1
Tony Hawk's Pro Skater 4

2 
Kreed

3
Сфера

4
Silent Storm

5
Демиурги II

ПОДПИСКА

6 МЕСЯЦЕВ

540 рублей

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр

12 МЕСЯЦЕВ

1080 рублей

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр

ПЛЮС дополнительный подарок фирменная ФУТБОЛКА PC ИГРЫ

Предложение действительно при оплате по данному купону **до 30 апреля**

ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Указать выбранную игру в купоне
3. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!
БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве
Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?
Звони 935-70-34

СТРАНА ИГР ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "PC ИГРЫ"

☐ На 6 месяцев, начиная с ____________
☐ На 12 месяцев, начиная с ____________
(отметь квадрат, выбранного варианта подписки)

☐ 3 CD
☐ DVD
(выбери комплектацию)

Я выбираю игру: 1○ 2○ 3○ 4○ 5○

Ф.И.О. ____________
индекс ____________ город ____________
улица, дом, квартира ____________
телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ" с 2004 г.	

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ" с 2004 г.	

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

LG
Digitally yours
FLATRON®
freedom of mind
И все-таки он вертится!

Arc
TWILIGHT OF THE SPIRITS™
СТРАНА ИГР
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

СТРАНА ИГР
HAPPY NEW YEAR
FIRESTARTER
DON'T UNDERESTIMATE THE ENEMY

СТРАНА ИГР

2004

ЯНВАРЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ФЕВРАЛЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

МАРТ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

АПРЕЛЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

МАЙ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

ИЮНЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

СТРАНА ИГР

2004

ИЮЛЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

АВГУСТ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

СЕНТЯБРЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

ОКТЯБРЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
				01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

НОЯБРЬ

пн	вт	ср	чт.	пт	сб	вс
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

ДЕКАБРЬ

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#2 | 155

ЯНВАРЬ 2004